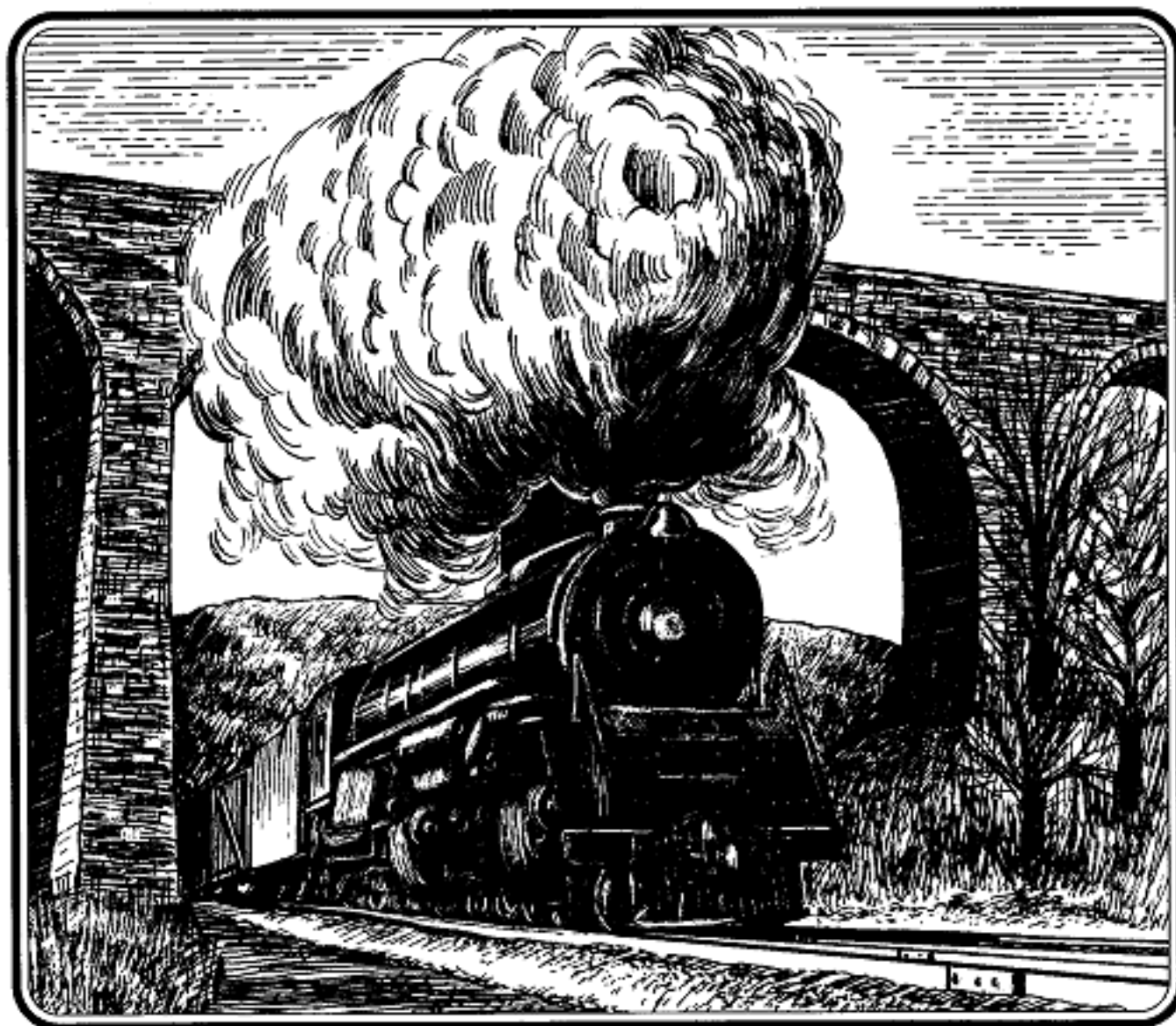


Sid Meier's

# RAILROAD TYCOON™

**MICROPROSE™**  
SIMULATION • SOFTWARE



**Sid Meier's**  
**RAILROAD TYCOON**  
Computer Simulation

MicroProse Software  
180 Lakefront Drive, Hunt Valley, MD 21030  
(301) 771-1151

All rights reserved.

Copyright © 1990 MicroProse Software, Inc.

This book may not be reproduced in whole or in part by mimeograph or any other means without permission,  
with the exception of quoting brief passages for the purposes of reviews.

Printing: 9 8 7 6 5 4 3 2 1

IBM is a registered trademark of International Business Machines Inc.

Tandy is a registered trademark of Tandy Corporation.

Hercules is a registered trademark of Hercules Computer Technology, Inc.

Commodore 64 and Amiga are registered trademarks of Commodore Business Machines, Inc.

Atari is a registered trademark of Atari Corp.

Apple and Macintosh are registered trademarks of Apple Computer, Inc.

# 1 INTRODUCTION

*Railroad Tycoon* vous entraîne dans le monde fascinant des magnats des chemins de fer. Vous dirigez une compagnie ferroviaire de A à Z: vous posez des voies, vous mettez des trains en service, avec leurs locomotives et leurs wagons, vous posez des signaux, vous construisez des gares... Bref, vous portez toutes les casquettes.

Vous débutez comme P.d.g d'une minuscule compagnie, ayant à votre disposition quelques fonds venant d'investisseurs — et surtout votre habileté. Votre tâche consistera à saisir toutes les opportunités de vous construire un empire.

Mais vous n'êtes pas seul dans ce monde de compétition acharnée: vous avez des concurrents et il faudra vous battre contre eux, aussi bien sur le terrain que sur le marché boursier, sous peine d'être écrasé.

Ce logiciel de simulation vous donne la mainmise sur les plus petits détails du fonctionnement d'une compagnie ferroviaire, et si vos résultats en tant que P.d.g. se révèlent exceptionnels — et c'est votre but —, qui sait, vous deviendrez peut-être Président des Etats-Unis...

---

## INTRODUCTION

# TABLE DES MATIÈRES

## 1. INTRODUCTION

## 2. INSTRUCTIONS DE BASE

### Avant de commencer.....9

Les manuels .....9

### Introduction à

### l'interface utilisateur .....9

Les menus .....9

### Options de début de partie ..... 10

Type de partie

Localisation géographique ..... 10

Niveau de difficulté ..... 10

Niveau de réalisme ..... 10

Coefficient de difficulté ..... 11

Test d'aptitude ..... 11

### Comprendre les cartes

### et les utiliser ..... 12

Carte «région du monde»

(«Regional Display») ..... 12

Le menu «Game» ..... 12

Le menu «Display» ..... 13

Le menu «Reports» ..... 14

Le menu «Build» ..... 14

Le menu «Actions» ..... 14

Informations diverses ..... 15

La carte «zone»

(«Area Display») ..... 15

La carte «locale»

(«Local Display») ..... 16

La carte «détail»

(«Detail Display») ..... 17

### Fin de partie ..... 18

Situation en fin de partie ..... 18

## 3. L'INGÉNIÉRIE FERROVIAIRE

### Pose des voies ..... 21

Relevés topographiques

et déclivités ..... 21

Ponts sur les rivières ..... 21

Les ferries ..... 22

Les tunnels ..... 23

Doubles Voies ..... 23

Démolition d'une voie

ou d'un pont ..... 23

### Les gares ..... 24

Construire une gare ..... 24

Rapports de fret ..... 25

Rapports de gare ..... 26

Aménagements supplémentaires ..... 26

|                                                         |           |
|---------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Les trains</b> .....                                 | <b>28</b> |
| Composition d'un train .....                            | 28        |
| Tableau de service d'un train .....                     | 28        |
| Rapport de train .....                                  | 29        |
| Catégories de trains .....                              | 30        |
| Types de trains .....                                   | 30        |
| Remplacer une locomotive .....                          | 30        |
| Mettre un train au rebut .....                          | 30        |
| Itinéraire d'un train .....                             | 31        |
| Composition d'un train .....                            | 32        |
| Changement de destination .....                         | 32        |
| Ordres prioritaires .....                               | 32        |
| Convois prioritaires .....                              | 33        |
| Attendre les ordres<br>(«Wait Until Full Orders») ..... | 33        |
| Dérailages .....                                        | 34        |
| <b>Gains et chargements</b> .....                       | <b>34</b> |
| Les gains .....                                         | 34        |
| Carte des ressources .....                              | 34        |
| Frets prioritaires<br>(«Priority Shipments») .....      | 35        |
| Créer une industrie .....                               | 35        |
| <b>Le trafic</b> .....                                  | <b>35</b> |
| Fonctionnement des signaux .....                        | 35        |

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| Postes d'aiguillage .....      | 36 |
| Inhiber un signal "Stop" ..... | 36 |
| Arrêter un train .....         | 36 |

#### **4. GESTION DE LA COMPAGNIE**

|                                                       |           |
|-------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Le capital</b> .....                               | <b>39</b> |
| Parts supplémentaires .....                           | 39        |
| Des actionnaires satisfaits .....                     | 39        |
| Obligations .....                                     | 40        |
| Appeler son courtier .....                            | 40        |
| Prêts à court terme .....                             | 41        |
| <b>Rapports financiers</b> .....                      | <b>41</b> |
| Le bilan («Balance Sheet») .....                      | 41        |
| La balance («Income<br>Statement») .....              | 41        |
| Revenus par train<br>(«Train Income Statement») ..... | 42        |
| Graphique du prix des actions .....                   | 42        |
| Conjoncture économique .....                          | 42        |
| <b>Rapports divers</b> .....                          | <b>42</b> |
| Événements importants<br>(«Accomplishments») .....    | 42        |
| Rapport d'efficacité<br>(«Efficiency Report») .....   | 42        |
| Historique .....                                      | 43        |

## **5. LA CONCURRENCE**

**Guerre tarifaire .....45**

**Prises de contrôle boursier .....45**

**Contrôler d'autres compagnies ....46**

## **6. LOCOMOTIVES**

**Locomotives américaines .....49**

**Locomotives européennes .....52**





# 2

## INSTRUCTIONS DE BASE

Le présent manuel est valable pour tous les types d'ordinateurs. Il vous fournira, dans une première partie, les commandes nécessaires au pilotage du jeu et un aperçu de son principe et, dans une seconde, les détails pour devenir un magnat de l'industrie ferroviaire. Pour commencer à jouer, nous vous conseillons tout au moins de lire cette première partie et de vous référer à la seconde au fur et à mesure de vos besoins.

Le Supplément Technique, quant à lui, vous fournira toutes les informations nécessaires au fonctionnement du jeu sur votre ordinateur, comme par exemple les procédures de copie sur disquette, d'installation sur disque dur, les correspondances des couleurs utilisées sur les différents écrans et sur les raccourcis clavier. Les noms de touches en italique renvoient elles aussi à ce supplément.

Un mémento sous forme d'une carte vous est également fourni, qui vous présente les relations économiques entre les différentes industries et les codes topographiques des cartes.

L'interface utilisateur de *Railroad Tycoon* a été conçue pour tirer le meilleur parti de l'utilisation d'une souris. Il vous est néanmoins possible de piloter le jeu entièrement au clavier.

Dans tout le présent manuel, il est fait référence au *sélecteur*, *sélecteur 1* et *sélecteur 2*. Veuillez vous référer au supplément technique pour la correspondance avec votre matériel spécifique.

Pour ouvrir un menu, positionnez le curseur de la souris sur le nom de celui-ci et appuyez sur le *sélecteur 1* ou tapez au clavier l'initiale de son nom (par exemple "G" pour le menu "Game").

---

### AVANT DE COMMENCER

---

Les manuels

---

### INTRODUCTION À L'INTERFACE UTILISATEUR

---

Les menus



Il existe dans *Railroad Tycoon* deux types de menus: dans les premiers, vous sélectionnez simplement le choix qui vous intéresse; dans les seconds, les choix listés sont des switches permettant d'activer ou d'inhiber alternativement des fonctions.

Si vous pilotez le jeu au clavier, faites votre choix dans un menu à l'aide des touches de *direction* puis confirmez-le à l'aide du *sélecteur 1*.

Même si vous pilotez le jeu à la souris, il est des occasions où une touche peut remplacer plusieurs étapes. Ces touches de fonctions sont décrites dans le Supplément Technique.

---

## OPTIONS DE DÉBUT DE PARTIE

---

Type de partie et  
localisation  
géographique

Le premier menu qui s'inscrit vous demande quel type de partie vous souhaitez charger:

- «Start New RR» (charger une nouvelle partie)
- «Load Saved RR» (charger une partie enregistrée)
- «Load Tutorial» (charger le didacticiel)

Le deuxième menu à apparaître vous demande dans quelle partie du monde vous souhaitez jouer:

- «Eastern USA» (Partie Est des Etats-Unis — la partie débute en 1830)
- «Western USA» (Partie Ouest des Etats-Unis — la partie débute en 1866)
- «England» (Angleterre — la partie débute en 1828)
- «Europe» (la partie débute en 1900)

---

## Niveau de difficulté

---

Il vous sera ensuite demandé de choisir un niveau de difficulté, modifiable en cours de partie (entre parenthèses figure la durée de jeu associée à chaque niveau):

- «Investor» (investisseur — 40 ans)
- «Financier» (60 ans)
- «Mogul» (nabab — 80 ans)
- «Tycoon» (magnat — 100 ans)

---

## Niveau de réalisme

---

Il vous sera demandé ensuite de choisir le niveau de réalisme; il s'agit d'un menu alternatif où l'on choisit l'une ou l'autre des deux options séparées ici par la barre de fraction:

- «Non Collision Operation/Dispatcher Operation» (1)

«Friendly Competition/ Cut-Throat Competition» (2)

«Basic Economy/ Complex Economy» (3)

**1.** Avec «Non Collision Operation», vous ne courrez pas le danger de voir deux trains entrer en collision; c'est l'inverse avec «Dispatcher Operation». (Voir chapitre «Trafic des trains»).

**2.** Avec «Friendly Competition», vos concurrents ne se portent pas acquéreurs de vos actions (voir chapitre «Prise de contrôle boursier») ni n'entament de guerre tarifaire (voir ce chapitre); avec «Cut-Throat Competition», redoutez l'inverse.

**3.** Avec «Basic Economy», les gares acceptent tous types de marchandises; à l'inverse, avec «Complex Economy», la demande est plus sélective. (Voir chapitre «Gares»).

Ce coefficient se déduit automatiquement des données précédentes. Il s'exprime par un pourcentage allant jusqu'à 100% maximum allant du moins difficile au plus difficile. Il représente la somme des coefficients de réalité affectés aux options précédentes. Il apparaît à l'écran dans une fenêtre dès que vous avez fixé votre niveau de réalisme.

Quand vous êtes satisfait de ce taux, appuyez sur le *sélecteur 1* ou le *sélecteur 2*. La carte s'affiche; il vous suffit de taper une touche pour commencer à jouer.

Avant d'entamer votre carrière de président d'une compagnie ferroviaire, il vous faut passer un test simple: une fenêtre apparaît dans laquelle s'inscrit l'image d'une locomotive et une liste de noms, parmi lesquels il vous faut choisir le bon. Pour vous aider, consultez la fin du présent manuel.

---

Coefficient de  
difficulté

---

Test d'aptitude

## COMPRENDRE LES CARTES ET LES UTILISER

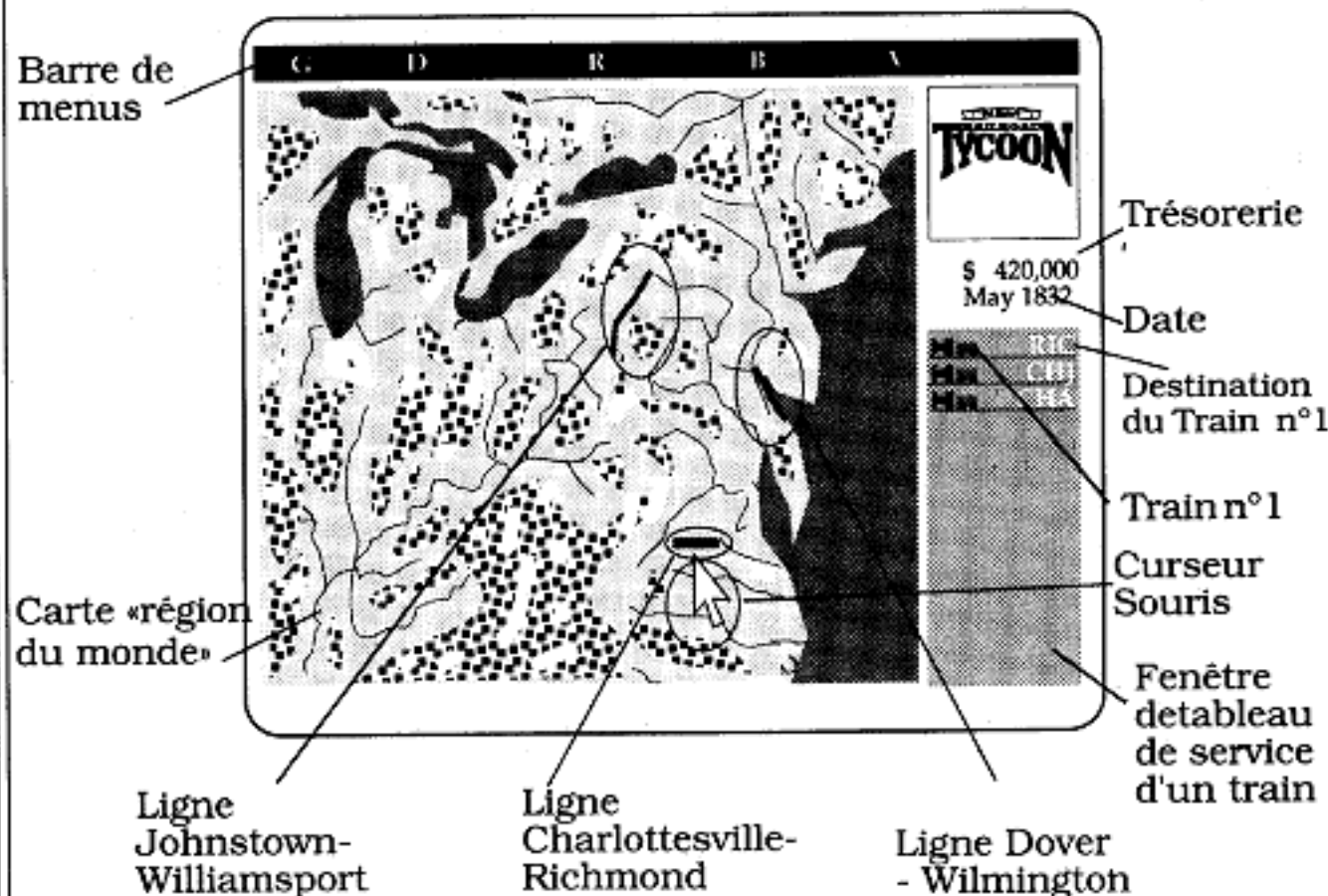
### Carte «Région du monde» («Regional Display»)

Toutes les illustrations qui suivent sont extraites du didacticiel qui se propose de vous montrer une compagnie, dans la partie Est des Etats-Unis, avec son réseau déjà existant. Nous vous conseillons de charger ce didacticiel et, après avoir choisi la vitesse «Frozen» (figé) dans l'option «Game Speed» (vitesse de jeu) du menu «Game», de suivre et d'expérimenter à l'écran en même temps que vous lisez ce qui suit. Une fois les fonctionnalités comprises, vous pourrez, après avoir changé la vitesse — en la réglant sur «Slow» (lent), par exemple — démarrer une partie à partir de cette compagnie déjà existante.

Cet écran, le premier qui s'affiche, vous montre toute la région du monde que vous avez choisie pour théâtre de vos opérations et comporte des indications sur le relief, l'industrie, les centres de population et d'éventuelles compagnies concurrentes. Voyons à présent

les menus accessibles à partir de cet écran.

#### Carte «région du monde»



### Le Menu «Game»

Il comprend les cinq options suivantes:

- «Game Speed» (vitesse de jeu) (1)
- «Train Messages» (2) (message à propos d'un train)
- «News Reports» (3) (informations)
- «Repeat Message» (répétition d'un message) (4)
- «Save Game» (enregistrer une partie) (5)

1. Grâce à cette option, vous pouvez choisir entre cinq vitesses de jeu différentes: «Frozen» (figé), pour arrêter le passage du temps; «Slow» (lent), «Moderate» (moyen) et «Fast» (rapide) qui correspondent à une gradation

dans l'écoulement du temps; «Turbo» est la vitesse la plus rapide mais, en plus, le jeu ne s'arrête pas pour les bilans de fin d'année.

**2.** Cette option renvoie aux annonces d'arrivée des trains, qui s'inscrivent en haut à droite de l'écran ainsi que diverses informations. En choisissant cette option, vous avez accès à un autre menu qui vous permet d'inhiber ces messages, ou encore de les faire défiler vite ou lentement.

**3.** Cette option donne accès à un autre menu qui vous permet de choisir quel type de rapports vous désirez recevoir: «Financial News» qui sont des rapports sur les activités boursières des compagnies concurrentes; «Railroad News» qui sont des rapports sur leurs activités autres que boursières; «Local News» qui vous indiquent ce qui se passe dans votre compagnie; «Animations» — cette option vous permet de visualiser à l'écran sous formes de séquences animées des événements tels que la construction d'un pont ou un dérailage. Inhibez cette fonction pour accélérer le jeu.

**4.** Pour lire un message qui vous a échappé.

**5.** Pour enregistrer la partie en cours.

Il offre cinq choix:

«Regional Display» (carte «région du monde»)

«Area Display» (carte «zone»)

«Local Display» (carte «locale»)

«Detail Display» (carte «détail»)

«Options»

Les quatre premiers choix donnent accès à des écrans à une échelle de plus en plus grande dans l'ordre listé ci-dessus.

Si vous n'avez pas de souris, utilisez les touches de *direction* pour positionner la case curseur sur la partie de la carte à présent visible et à partir de laquelle vous voulez obtenir un grossissement. Ouvrez le menu «Display» et sélectionnez le type de carte — et donc d'échelle — souhaitée.

Si, en revanche, vous possédez une souris, ouvrez le menu «Display» et sélectionnez le type de carte — et donc l'échelle — souhaitée. Il vous sera demandé alors de cliquer au centre la carte («Click on map center») avec la souris.

---

## Le menu «Display»

Le choix «Options» donne accès à une autre menu à partir duquel on peut activer ou inhiber des informations qui s'inscrivent sur les différents écrans: «Shipping Reports» (voir paragraphe «Rapports de fret»; «Resource Map» (voir paragraphe «Carte des ressources»).

---

## Le menu «Reports»

Il comprend sept choix:

- «Balance Sheet» (voir chapitre «Bilan»)
- «Income Statement» (voir chapitre «Balance»)
- «Train Income» (voir chapitre «Revenus par train»)
- «Stocks» (voir chapitre «Graphique du prix des actions»)
- «Accomplishments» (Date de fondation, nouvelles gares, etc.)
- «Efficiency» (voir chapitre «Rapport d'efficacité»)
- «History» (représentation graphique de la croissance de votre compagnie et de celles de vos concurrents par année).

---

## Le menu «Build»

Ce menu concerne tout ce qui a trait à la «construction» de votre réseau. Le nombre de choix qu'il propose — jusqu'à six — dépend de l'état actuel de votre réseau. La liste exhaustive de ces six choix est:

- «New Train» (voir chapitre «Composer un train»)
- «Build Station» (voir chapitre «Construire une gare»)
- «Build Industry» (voir chapitre «créer une industrie»)
- «Remove Track/ Build Track» (voir chapitre «Poser des voies»)
- «Improve Station» (voir chapitre «Aménagements supplémentaires»)

«Upgrade Bridge» (pour remplacer un vieux pont par un neuf — accessible seulement à partir du «Detail Display» et seulement si la case de construction est centrée sur un pont existant.

---

## Le menu «Action»

Ce menu comprend cinq choix d'action qu'il vous est possible d'engager:

- «Call Broker» (voir chapitre «Appeler son courtier»)
- «Survey» (voir chapitre «Relevés topographiques et déclivités»)
- «Name RR» (donner un nom abrégé en trois lettres à une ligne)
- «Reality Levels» (pour modifier le «Niveau de réalisme» – voir ce chapitre plus haut)
- «Retire» (pour terminer la partie ou pour juger de votre progression)



## Informations diverses

diverses

diverses

diverses

diverses

diverses

diverses

diverses

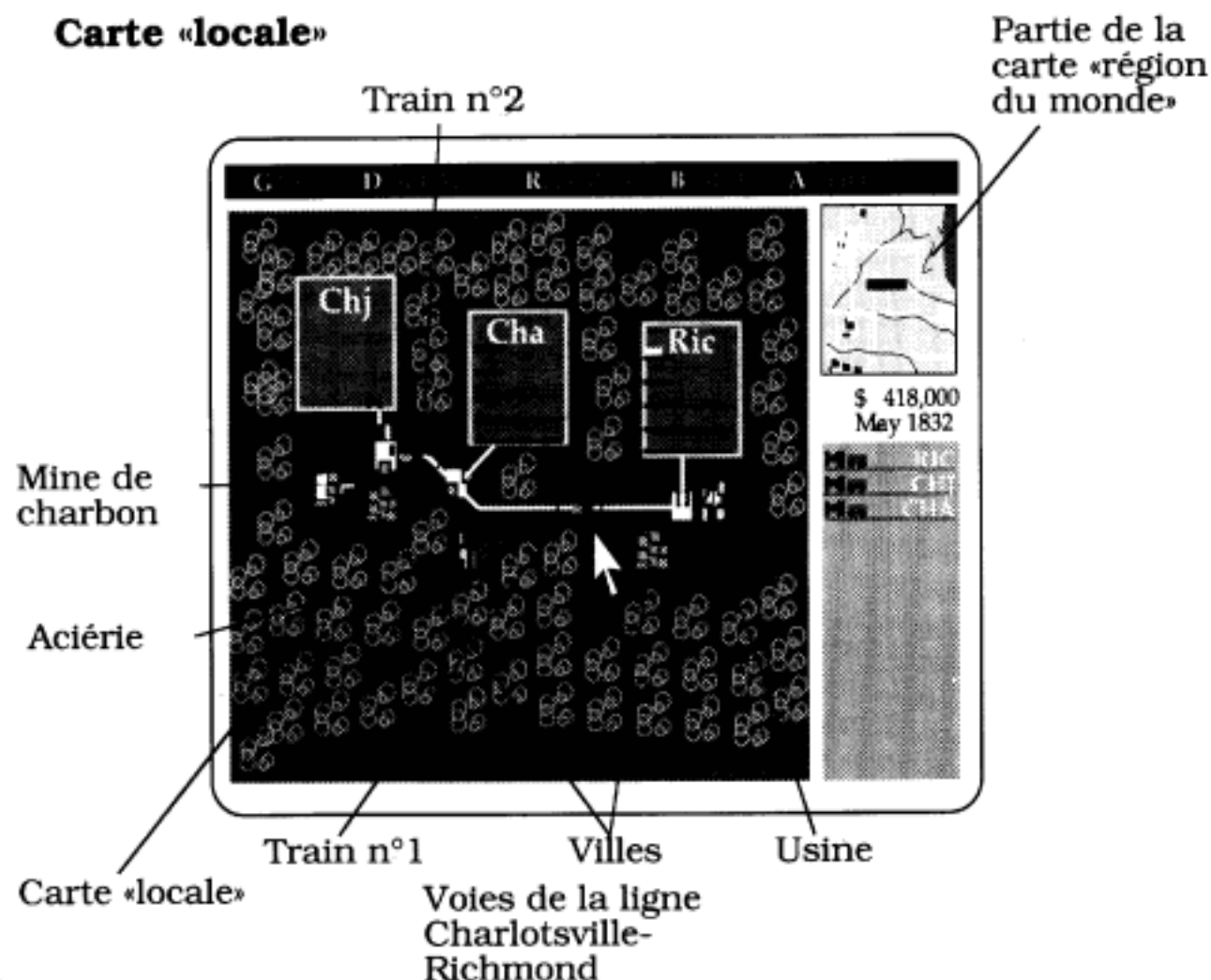


## La carte «locale» («Local Display»)

Elle représente un niveau de détail encore plus grand que les deux précédentes et affiche non seulement les caractéristiques de votre réseau mais aussi la topographie et l'industrie locales. A partir de cet

écran, vous pouvez projeter votre expansion vers des zones voisines qui possèdent des concentrations de population ou des sites industriels, tout en ne perdant pas de vue les obstacles tels que montagnes et rivières.

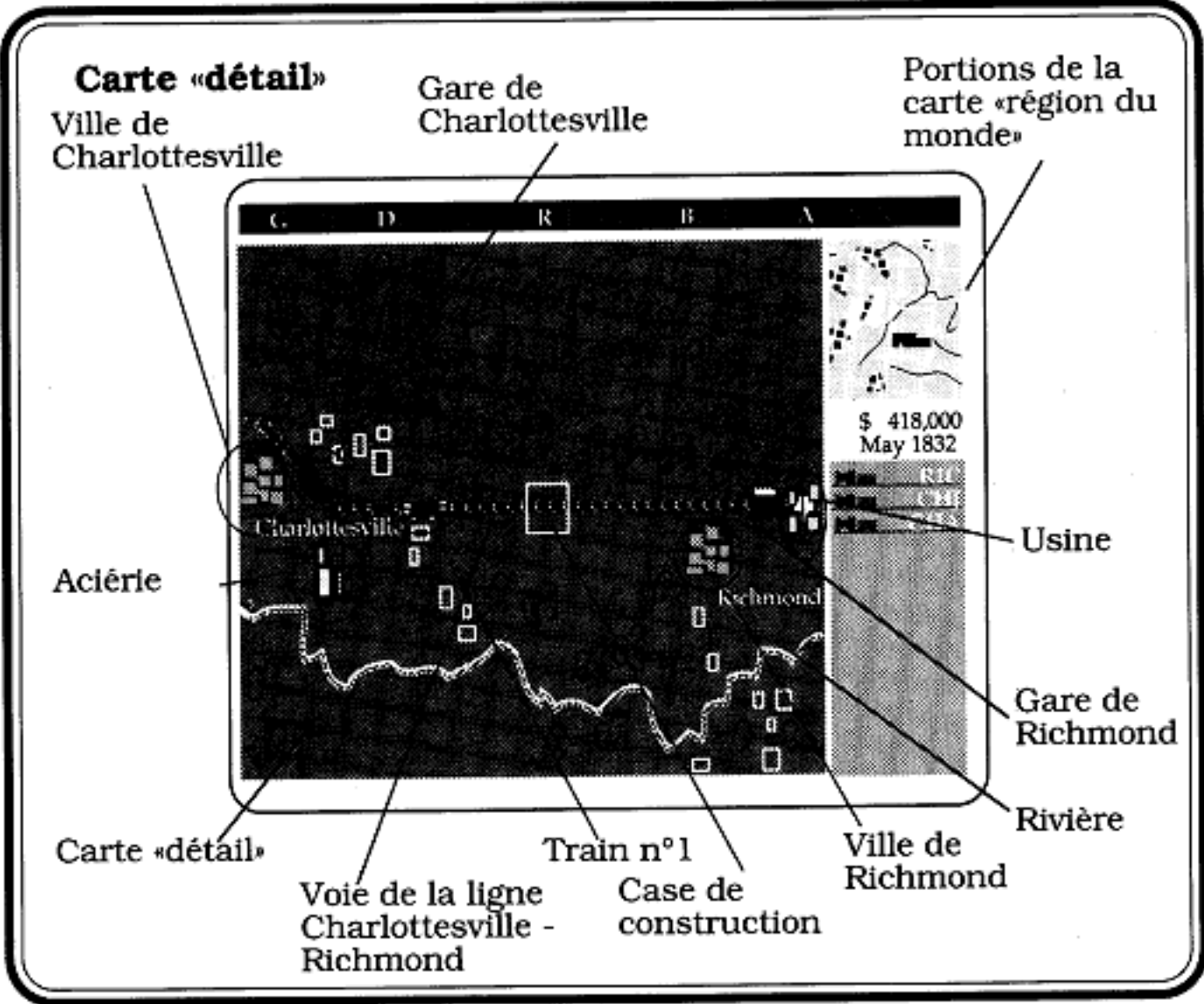
De cet écran, vous pouvez aussi activer ou inhiber les «rapports de fret» («Shipping Reports») de vos gares ou la «carte des ressources».





Il s'agit de la carte au plus précis niveau de détails. C'est à celui-ci que s'effectue la construction de tout réseau. Cet écran indique en détail la topographie, les centres de population et les sites industriels. A partir de cet écran uniquement vous pouvez connaître la topographie locale et planifier en détail la pose des voies (voir chapitre «Relevés topographiques et déclivités»).

L'écran «détail»  
 («Detail Display»)



---

## FIN DE PARTIE

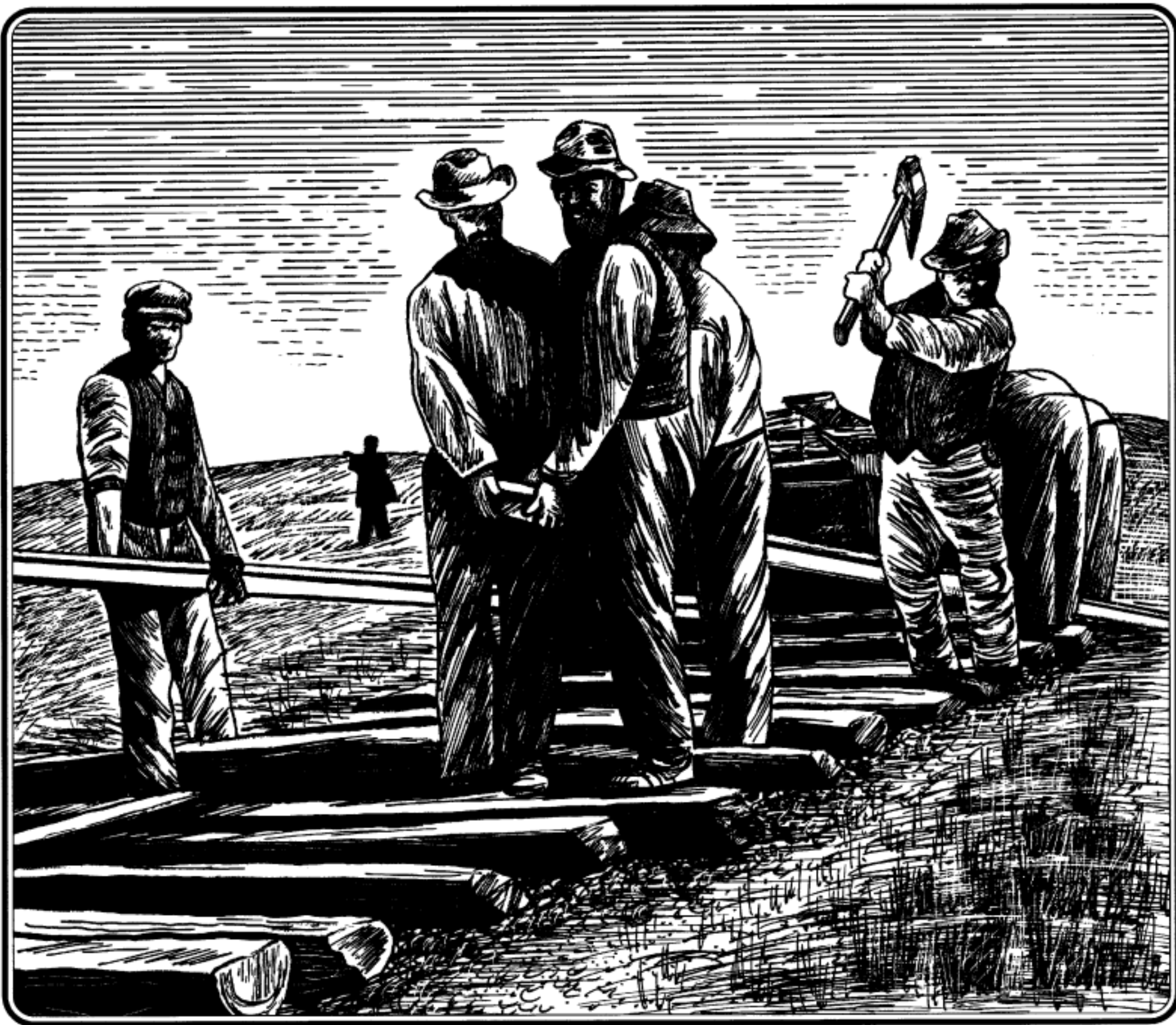
Une partie de *Railroad Tycoon* peut s'achever de quatre façons différentes: la première, vos actionnaires en colère vous mettent à la porte (voir chapitre «Contentement des actionnaires»); la seconde, un concurrent prend le contrôle boursier de votre compagnie et vous supplante (voir chapitre «Prise de contrôle boursier»); la troisième, la durée de partie fixée au départ s'achève (voir chapitre «Niveau de difficulté» plus haut) — sauf si vous acceptez d'augmenter ce niveau de difficulté; et enfin la quatrième, vous pouvez vous retirer des affaires à n'importe quel moment.

---

### Situation en fin de partie

Quelle que soit la façon dont la partie s'achève, votre gestion est évaluée. Cette évaluation se fait à partir de données telles que la valeur de votre réseau, le nombre d'années où vous avez été en exercice, le coefficient de difficulté choisi, le nombre éventuel de compagnie concurrentes que vous contrôlez et si vous avez été mis à la porte ou non.

Cette évaluation représente votre résultat final, vous classe parmi les magnats des chemins de fer et vous indique le poste que vous êtes susceptible d'occuper maintenant, de clochard à président des Etats-Unis.



# 3

## L'INGÉNIÉRIE FERROVIAIRE

On ne peut poser de voies qu'à partir de la carte «détail», par segment, un seul segment à la fois. Un segment de voie relie le centre d'un carré de l'écran au centre d'un autre carré adjacent.

Pour poser un segment de voie, centrez la case de construction sur la carte, à l'endroit voulu, et appuyer sur la touche *construction de voie* et ainsi de suite. On peut diriger une voie dans six directions différentes: en avant ou en arrière, à 45° ou à 90° à droite ou à gauche. Notez que vous ne pouvez poser de voie que dans le prolongement d'une voie déjà existante. Attention au coût des droits de passage.

Il est possible de poser des aiguillages qui ajoutent à une voie un embranchement vers la droite ou vers la gauche, à 45°. En revanche, il n'est pas possible de faire se croiser deux voies. (Voir schémas).

Tandis que vous êtes en train de poser une voie, vous pouvez recevoir un message vous indiquant que le segment que vous désirez implanter le sera sur une déclivité (1,5% et plus). Vous pouvez soit continuer soit arrêter. Songez à effectuer des relevés topographiques en choisissant «Survey» (relevé) dans le menu «Action». Dans chacune des cases apparaît un chiffre, qui représente l'élévation relative du carré de terrain en question. Les montées ralentissent les trains mais on ne peut pas toujours les éviter.

Il est possible de faire traverser une rivière par une voie au moyen d'un pont. Pour construire un pont, procédez comme si vous posiez une voie normale. Un menu s'affiche alors, qui vous indique les différents types de ponts disponibles et leur coût. Vous pouvez alors soit construire le pont de votre choix soit ne pas en construire du tout.

---

### POSE DES VOIES

---

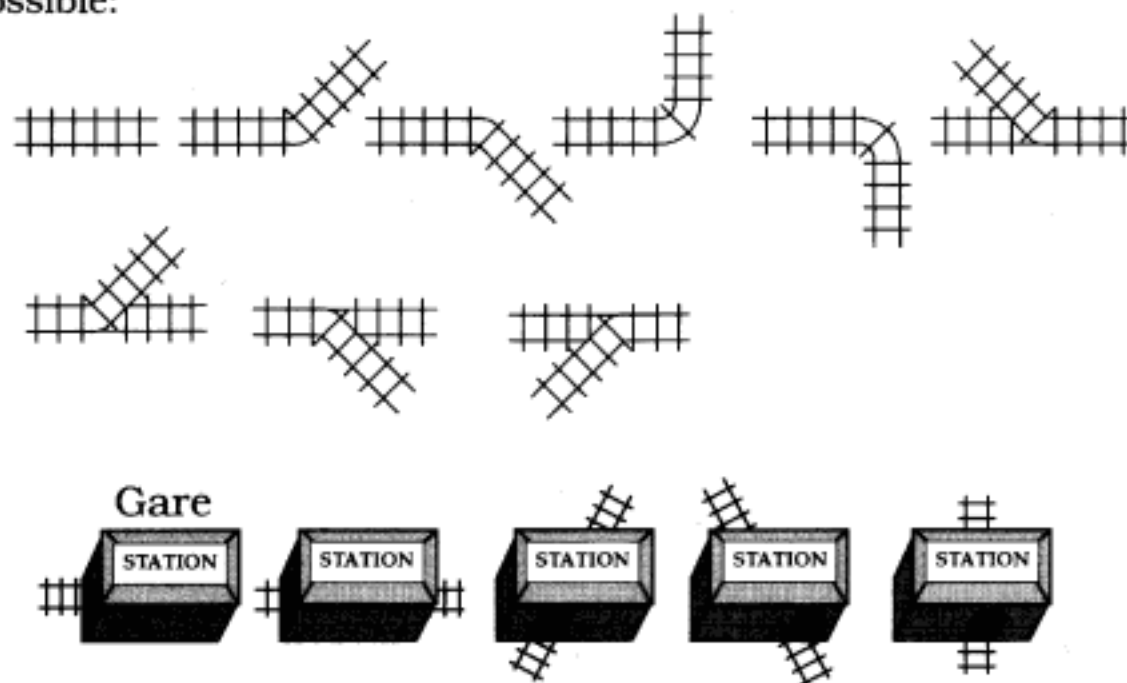
### Relevés topographiques et déclivités

---

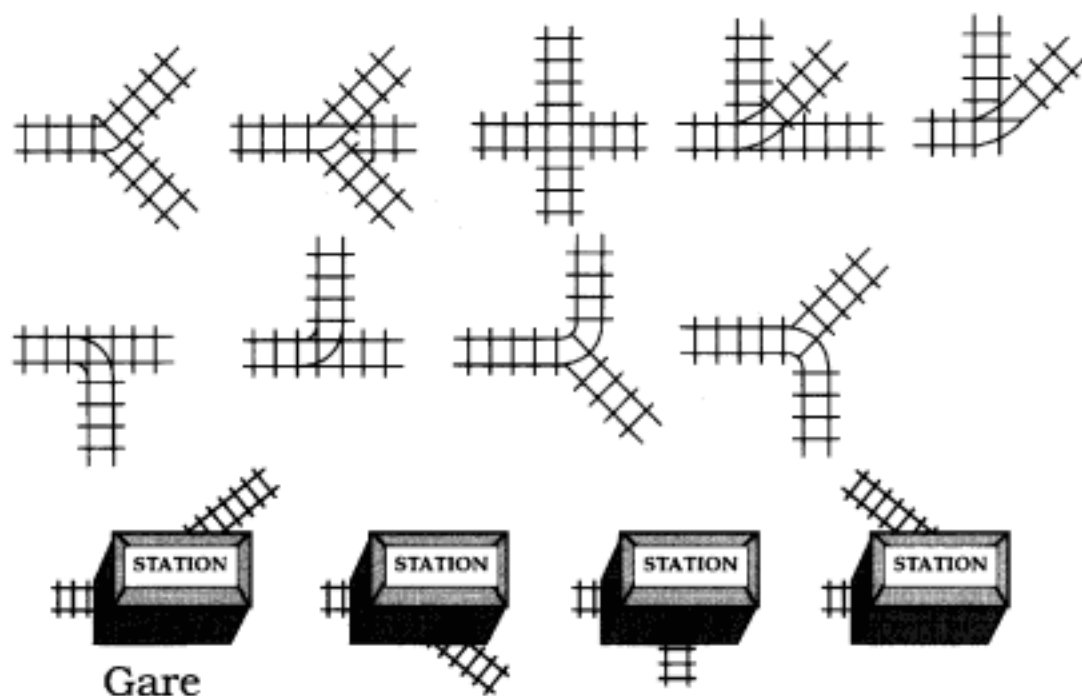
### Ponts sur les rivières

## Pose des voies

Possible:



Impossible:



On ne peut construire de pont que sur une ligne droite au-dessus d'une seule case de rivière.

Attention aux crues qui peuvent emporter vos ponts (voir paragraphe «Dérailages»). On peut reconstruire un pont emporté par les eaux, mais pas avant un certain temps: il faut attendre la décrue des eaux.

Il existe dans l'absolu trois sortes de pont allant du moins solide (à 50.000\$, sur lequel on ne peut pas construire des voies à double sens) au plus robuste, en métal, (400.000\$), qui ne vous sera proposé que si l'industrie locale le permet.

## Les ferries

A l'aide de ferries, il est possible de faire franchir à vos trains des estuaires, des lacs ou mêmes les océans. Pour construire un ferry, procédez comme si vous posiez une voie au-dessus de la surface d'eau. En réalité vous ouvrez une route pour ferry. Cette route peut comporter des virages, mais ne peut avoir de doubles voies.

Les ferries maritimes se construisent case par case. Si la surface d'eau à traverser s'étend



sur plusieurs cases, il faut continuer à construire vos segments jusqu'à l'autre berge. Les trains se déplacent sur un ferry comme sur une voie sauf qu'ils vont beaucoup plus lentement. Les ferries ne peuvent être détruits ou endommagés.

Si vous essayez de construire un segment de voie sur une déclivité très forte, vos ingénieurs vous informeront qu'il vous est possible de percer un tunnel à cet endroit. Pour ce faire, choisissez l'option «Build Tunnel» parmi les choix proposés. Un second menu s'affiche alors qui vous indique la longueur du tunnel et son coût. Pour effectivement percer le tunnel, choisissez «Build Tunnel», sinon, choisissez «Never Mind». Notez qu'on ne peut pas avoir de voie à double sens dans un tunnel.

Pour construire un segment à double voie, centrez la carte «détail» sur le segment à modifier. Placez la case de construction sur le segment voulu et appuyez sur la touche *double voie*. On ne peut doubler ni les courbes à 90°, ni les tunnels, ni les ponts de bois. Les gares et les postes d'aiguillage sont automatiquement construites à doubles voies.

Pour démolir un tronçon de voie ou un pont, accédez à la carte «détail» et placez la case de construction à la fin du segment de voie ou du pont à démolir. Choisissez dans le menu «Build» l'option «Remove Track» (déposer une voie). La case de construction change de couleur, vous indiquant que vos ouvriers sont prêts pour la démolition. Appuyez sur la touche *pose de voie* pour indiquer la direction dans laquelle vous désirez déposer une voie et le segment disparaît. Vous touchez une somme correspondant à la cession du droit de passage.

Quand la démolition est achevée, choisissez l'option «Build Track» du menu «Build», ce qui fait passer la case de construction à sa couleur normale, signifiant que vous pouvez de nouveau construire d'autres voies.

---

## Les tunnels

---

## Doubles voies

---

## Démolition d'une voie ou d'un pont



---

## LES GARES

Il existe trois types de gares: les dépôts (50.000\$), les gares (100.000\$) et les terminaux (200.000\$), qui se différencient en plus par leur rayon économique et leur représentation sous forme d'icônes à l'écran. Le rayon économique d'une gare est le rayon compté en nombre de cases sur lequel la gare a une influence économique. Plus la gare est grande, plus elle attirera de voyageurs et de fret. Un dépôt possède un rayon d'une case dans toutes les directions, une gare un rayon de deux cases et un terminal de trois, en plus de la case dans laquelle se situe la gare. Ces rayons vous sont indiqués à l'écran lors de la construction de la gare, ce qui est utile pour votre stratégie financière.

Le segment de voie de la gare est automatiquement à double voie. Chaque station comprend automatiquement un poste d'aiguillage (voir paragraphe «Fonctionnement des signaux»). On peut construire d'autres infrastructures là où se trouve une gare (voir paragraphe «Aménagements supplémentaires»). Un atelier pour locomotives se construit automatiquement dans la première de vos gares.

---

## Construire une gare

Les gares et les postes d'aiguillage (25.000\$) se construisent à partir de la carte «détail». Positionnez la case de construction sur le segment de voie sur lequel vous désirez construire votre infrastructure ferroviaire et choisissez l'option «Build Station» (construire une gare) dans le menu «Build». Un autre menu s'affiche avec quatre choix différents. Pour l'heure laissons de côté les postes d'aiguillage (voir ce paragraphe). Choisissez le type de gare souhaité et appuyez sur le *sélecteur 1*. L'icône correspondant au type de gare en question apparaît sous la case de construction.

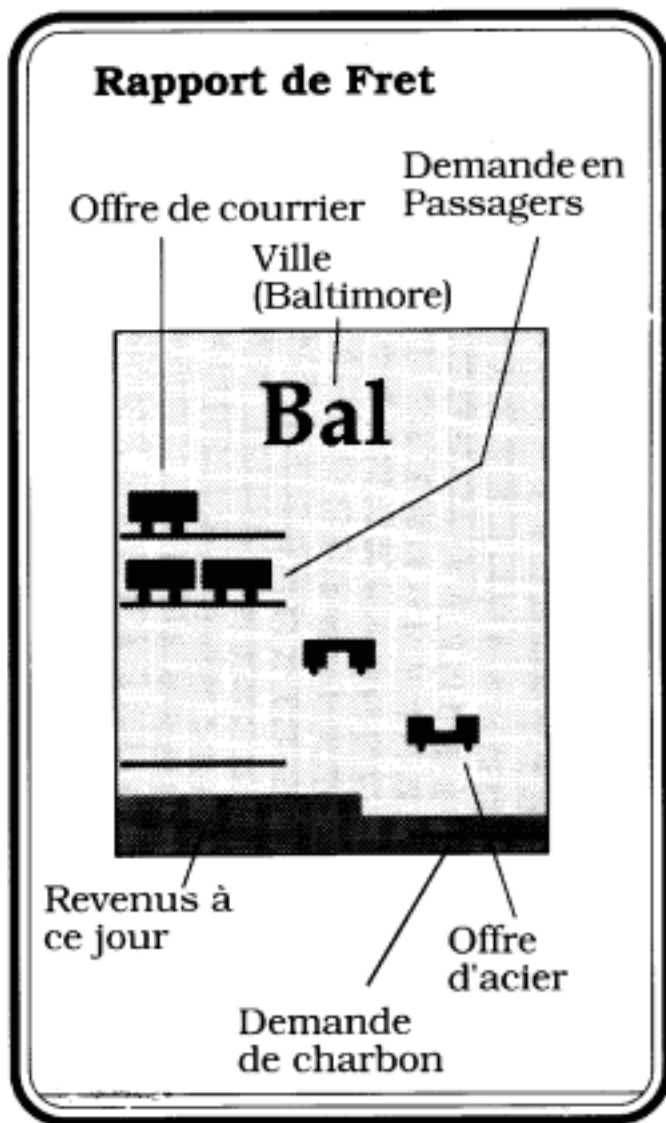
Tout de suite après, s'affiche un graphique de description de la gare que vous venez de construire (voir paragraphe «Rapports de gare»). Notez qu'il est impossible de construire une gare si son rayon économique chevauche celui d'une autre gare. Pour remplacer une gare par une plus importante, répétez la procédure pour construire une gare et placez la nouvelle au-dessus de l'ancienne.

Vous trouverez les informations sur le fret proposé et demandé par vos gares à deux endroits, dans les «rapports de fret» et dans leurs cousins, les «rapports de gare» (voir ce paragraphe).

Pour accéder à un «rapport de fret», rendez-vous soit sur le «Local Display», soit sur l'«Area Display» de la partie de votre réseau qui contient la gare en question. Le «rapport de fret» est la fenêtre rattachée à l'icône de la gare par une ligne.

Une ligne courte dans une colonne de ce rapport indique qu'on demande tel ou tel chargement dans cette gare. Le nombre de wagons indique le nombre de chargements prêts à être enlevés (il n'en apparaît que quatre même s'il y en a en réalité plus). Le cadre autour de la fenêtre indique les tarifs de transport (voir le Supplément Technique pour la correspondance des couleurs et le paragraphe «Guerre tarifaire» pour leur signification). La gare pratique des tarifs doubles de sa création à la fin de l'exercice social en cours et pendant un exercice fiscal en cas de guerre tarifaire gagnée. Pour vous indiquer si vous gagnez de l'argent, le bas de la fenêtre du rapport se colorie. A la fin d'un exercice social cette couleur disparaît.

## Rapports de fret

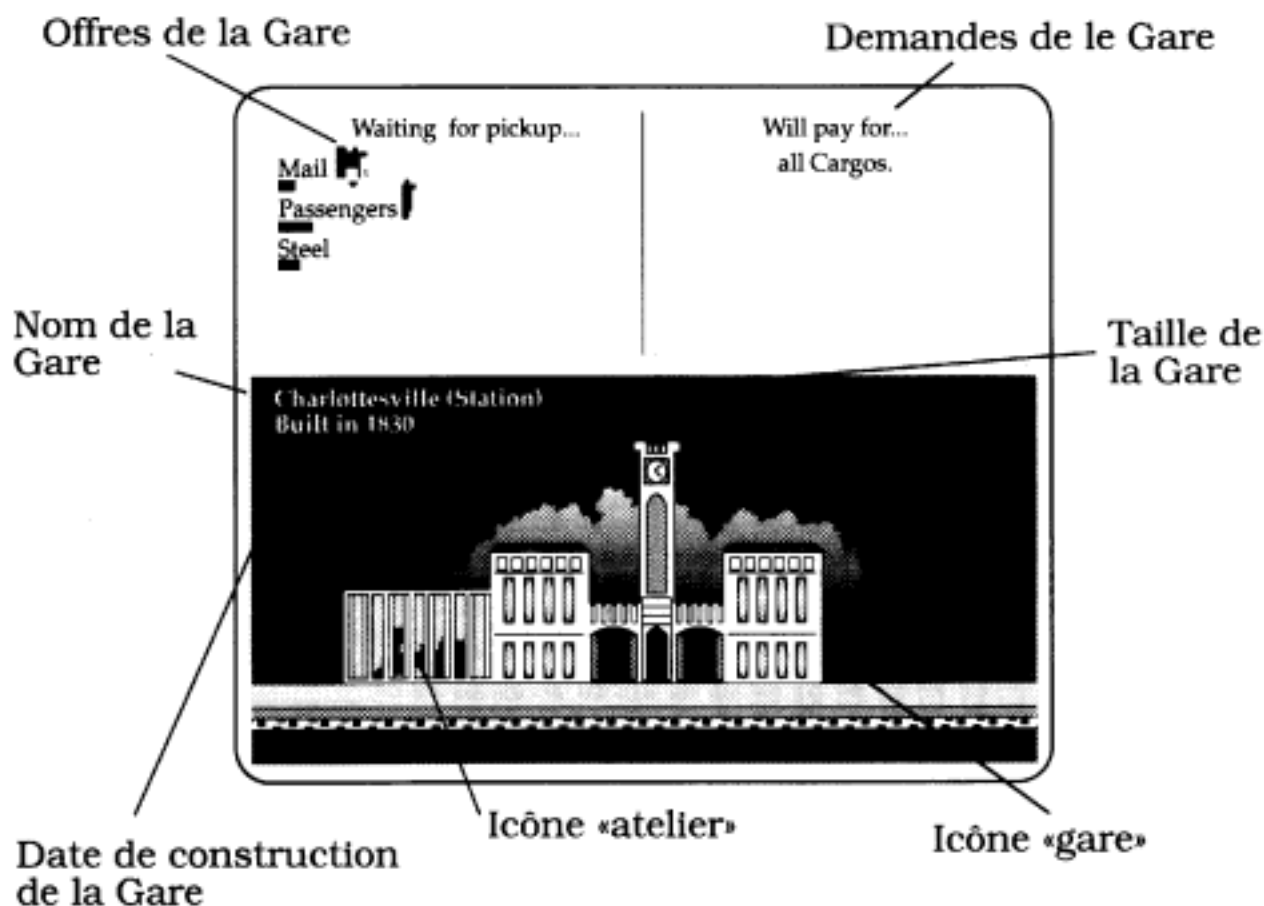


## Rapports de gare

On accède à ce genre de rapports soit du «Local Display», soit de l'«Area Display». A la souris, placez le curseur sur le «rapport de fret» et appuyez sur le sélecteur 1. Au clavier, servez-vous des touches de *direction* pour centrer la case de construction sur la gare et appuyer sur la touche *information*. A partir du «Detail Display», il faut centrer la case de construction sur la gare pour appeler le «rapport de gare» à l'aide du sélecteur 1 ou de la touche *information*. Néanmoins, à la souris, si vous positionnez le curseur sur la gare et que vous appuyez sur le sélecteur 1, la case de construction se déplace sur le carré de la gare et ensuite soit le sélecteur 1, soit la touche *information* ouvre le «rapport de gare».

Ce rapport vous fournit les informations présentées différemment du précédent ainsi que d'autres indications.

### Rapport de Gare



## Aménagements supplémentaires

Vous pouvez, dans chacune de vos gares (mais pas aux postes d'aiguillage) construire chacune des infrastructures suivantes.

- Atelier loco (1) 100.000 \$
- Gare de triage (2) 50.000 \$
- Atelier d'entretien (3) 25.000 \$
- Hangar à vivres (4) 25.000 \$
- Hangar à bestiaux (5) 25.000 \$
- Hangar à matériel (6) 25.000 \$
- Bureau de poste (7) 100.000 \$
- Restaurant (8) 25.000 \$
- Hôtel (9) 100.000 \$

Les nouveaux trains ne peuvent démarrer que d'une gare où se trouve un atelier loco (1) et quand vous formez un nouveau train, il vous est donné le choix de l'atelier dans lequel le faire. Les ateliers loco servent aussi d'ateliers d'entretien (2). Une gare de triage fait économiser du temps (75%) pour modifier la composition d'une rame (voir paragraphe «Composition d'un train»). Un atelier d'entretien (2) réduit les coûts de maintenance des trains qui y font un séjour. Les hangars à denrées et à bestiaux (5 et 6) permettent de stocker ces catégories de marchandises sans risque d'avarie. Les bureaux de poste (7) stockent le courrier. Les restaurants (8) et les hôtels (9) vous procurent des revenus supplémentaires en provenance des voyageurs. Les hôtels sont deux fois plus lucratifs que les restaurants.

Un aménagement supplémentaire se construit à partir de la carte «détail». Centrez la case de construction sur la gare à aménager et choisissez l'option «Improve Station» du menu «Build». De la liste des infrastructures qui vous est proposée, choisissez celle qui vous intéresse; l'infrastructure se construit. Appuyez sur le *sélecteur 1* pour revenir au jeu. Notez qu'il n'est possible de construire chaque type d'aménagement supplémentaire qu'une seule fois dans chaque gare.

---

## LES TRAINS

### Composer un train

Pour mettre un nouveau train en service, il faut d'abord construire une nouvelle locomotive et ensuite acheter les wagons pour les y attacher. Pour pouvoir construire une nouvelle locomotive, vous devez avoir déjà construit au moins une gare, à cause de l'atelier. Quand tel est le cas, vous pouvez composer un train à partir de n'importe quel écran de carte. Pour ce faire, choisissez l'option «New Train» (nouveau train) du menu «Build». S'affiche la fenêtre «New Train» qui vous montre les types de locomotives disponibles, leurs caractéristiques et leur prix. Si vous utilisez une souris, placez son curseur sur l'icône de la locomotive de votre choix et appuyez sur le *sélecteur 1*. Au clavier, apparaît un menu «locomotives», dans lequel vous ferez votre choix («None» (aucun) pour renoncer à construire une locomotive).

Si vous construisez une locomotive, un autre menu s'affiche, qui liste les différents ateliers où cela peut être réalisé (quand vous possédez plusieurs ateliers loco). Le cas échéant, choisissez l'option voulue. Cela effectué, allez à la gare de construction et regardez la nouvelle locomotive sortir de l'atelier. Elle s'arrête sur le quai gauche et attend que vous lui ajoutiez des wagons. Pour ce faire, choisissez de nouveaux wagons un par un dans le menu «Car» (wagon) qui s'est affiché. Une rame peut se composer de zéro à huit wagons. Quand la rame est complète, choisissez l'option «No Thanks» (non merci), ce qui a pour effet d'ouvrir le «rapport de train».

Pour pouvoir baptiser un train, il faut qu'il ait fixé un nouveau record de vitesse entre deux arrêts quelconques sur une de vos voies. Si tel est le cas, vous pouvez le baptiser en tapant son nom, dont la longueur ne doit pas excéder vingt-quatre caractères, au clavier. Les revenus d'un train baptisé augmentent de 25% pour son trafic passagers.

---

### Tableau de service d'un train

Il s'agit d'un graphique existant pour chaque train. S'y inscrivent, ligne par ligne, vos trains, du plus ancien au plus récent, avec le symbole d'une locomotive à gauche suivie de wagons (pas plus de huit). Les symboles pour les wagons sont les mêmes que ceux utilisés dans les «rapports de fret». Par leur couleur et par leur forme, ils vous indiquent de quelle catégorie de wagons il s'agit et s'ils sont à moitié pleins ou non.





de tabulation pour amener le curseur ou la case de construction (sur le «Detail Display» seulement) dans la fenêtre «tableau de service d'un train». Le curseur clignotant apparaît sur la gauche du premier train du tableau. Appuyez sur la touche *Sélecteur* pour ouvrir le «rapport de train» lié à ce train. Pour sélectionner un autre train, déplacez le curseur vers le haut ou vers le bas du tableau.

A la souris, amenez le curseur sur la locomotive du train qui vous intéresse et appuyez le *sélecteur 1*. En fait, vous pouvez pointer sur une locomotive dans n'importe quel écran de carte et appuyer sur le *sélecteur 1*.

---

## Catégories de trains

Les trains sont classés d'après ce qu'ils transportent, de la plus haute à la plus basse catégorie: poste («Mail»), passagers («Passengers»), fret urgent («Fast Freight»), fret lent («Slow Freight») et transport en vrac. («Bulk Trains») La catégorie d'un train est déterminée par les wagons qui le composent: si tous les wagons sont de la même catégorie, elle devient celle du train; si le train comporte des wagons de différentes catégories, la sienne est celle des wagons de même catégorie les plus nombreux; c'est un train mixte.

La catégorie d'un train est importante quand deux trains ou plus doivent s'engager sur le même tronçon de voie. Dans ce cas, c'est le train appartenant à la catégorie la plus élevée auquel votre aiguillage donne la priorité. Pour des transports qui requièrent de la vitesse, comme les messageries ou les passagers, il est plus lucratif de leur réserver de petits trains rapides. C'est l'inverse pour le fret lent et le vrac.

---

## Types de trains

Chacune de vos rames peut devenir un train omnibus («local» — s'arrête dans toutes les gares\*), direct («through» — s'arrête dans toutes les gares sauf dans les dépôts\*), express (arrêts prévus plus terminaux) et rapide («limited» — arrêts prévus seulement). Il est possible de changer le type d'un train au moyen du «rapport Train»

\* En plus des arrêts prévus par son «rapport de train».

---

## Remplacer une locomotive et mettre un train au rebut

Pour changer la locomotive d'un train, ouvrez le «rapport de train» et choisissez l'option «Replace Engine» du menu «Engine» (locomotive). Choisissez dans la liste des locomotives qui s'affiche celle qui vous

intéresse.

Certains trains deviennent obsolètes et ne valent plus la peine d'être entretenus. Pour mettre un train au rebut, ouvrez son «rapport de train» et choisissez l'option «Retire Train» du menu «Engine»

A la construction d'un train, celui-ci se voit automatiquement affecté d'un itinéraire entre sa gare de construction et une autre gare de votre réseau, ce qui est indiqué dans le «rapport de train». Rarement, vous conserverez à un train son itinéraire de départ; vous pouvez le modifier à partir du «rapport de train».

Pour modifier l'itinéraire d'un train donné, en vous servant de la souris, ouvrez-en le «rapport de train», et placez le curseur sur la dernière ligne vide de la colonne «Scheduled Stops» et appuyez sur le *sélecteur 1*. S'affiche alors l'écran établissement d'itinéraire, sur lequel s'inscrit l'itinéraire existant. Les nombres qui précèdent le nom de chaque gare représentent l'ordre des arrêts. Si vous positionnez le curseur sur une des petites cases correspondant aux gares, s'affiche à droite la liste des offres et des demandes dans cette gare.

Positionnez le curseur sous la petite case correspondant à une gare et appuyez sur le *sélecteur 1* pour faire de cette gare l'arrêt suivant, ce qui se vérifie en appuyant sur le *sélecteur 2* qui vous ramène sur le «rapport de train».

Il est possible de faire s'arrêter un train à l'aller comme au retour dans une gare, en faisant de cette gare, par exemple, les arrêts 2 et 4. Dans cet exemple, le train s'arrêtera en gare 2, en gare 3 puis fera demi-tour pour repasser en gare 2 (alias gare 4) pour, s'il n'y a pas d'autre gare sur son itinéraire, reprendre à la gare 1 puis 2 et ainsi de suite.

Sans souris, ouvrez d'abord le «rapport de train» de la rame dont vous souhaitez modifier l'itinéraire. Déplacez ensuite la surbrillance qui apparaît sur le numéro d'ordre des arrêts à l'aide des touches de *direction* pour la positionner sur une ligne vide. Ouvrez alors le menu «Schedule» (horaire) et choisissez l'option «Change Station» (changer de gare). Appuyez sur n'importe laquelle des touches de *direction* jusqu'à ce que la gare souhaitée soit en surbrillance et appuyez sur le *sélecteur 1*, ce qui vous ramène au «rapport de train».

---

## Itinéraire d'un train

---

## Composition d'un train

Pour modifier la composition d'un train en vous servant d'une souris, ouvrez tout d'abord son «rapport de train», puis placez le curseur de la souris dans la colonne «New Consist» (nouvelle composition), sur la ligne indiquée «no changes» (pas de changement) de la gare où vous souhaitez modifier sa composition. Appuyez alors sur le *sélecteur 1* et choisissez un élément de la liste «Add Car» (ajouter des wagons) qui s'affiche. Il est également possible d'utiliser la souris pour reproduire la composition actuelle d'un train qui figure en haut du rapport dans n'importe quelle ligne de la zone «New Consist». Pour ce faire, placez le curseur de la souris sur la ligne sur laquelle vous voulez que soit reproduite la composition et appuyez sur le *sélecteur 2*. Ceci est utile quand vous voulez simplement ajouter des wagons à une rame sans chambouler sa composition.

Si vous pilotez le jeu au clavier, pour modifier la composition d'un train, ouvrez son «rapport de train» et déplacez la zone en surbrillance qui se trouvait à gauche de la partie «Trains Orders» pour l'amener sur le numéro d'ordre de l'arrêt souhaité. Ensuite ouvrez le menu «Consist» et choisissez le type de wagon désiré.

---

## Changement de destination

Pour un certain nombre de raisons (pont démoli, etc.), il se peut que vous souhaitiez modifier légèrement, de temps en temps, l'itinéraire d'un train. Dans la partie «Train Orders» du rapport de train, sous les «Scheduled Stops» (arrêts prévu par l'horaire) se trouve en surbrillance la destination du train. Vous pouvez l'en détourner vers une autre gare de votre réseau, que cette gare se trouve sur la liste des arrêts prévus ou non (dans ce cas précis voir paragraphe suivant: «Ordres prioritaires»).

Si vous vous servez du clavier, déplacez la zone de surbrillance sur la nouvelle gare de destination et choisissez l'option «Go To Station» du menu «Schedule». Si, en revanche, vous vous servez d'une souris, placez son curseur sur le nom de l'arrêt dont vous voulez faire la nouvelle destination pour votre train et appuyez sur le *sélecteur 2*.

---

## Ordres Prioritaires («Priority Orders»)

Pour dérouter un train vers un arrêt non prévu par son horaire, il faut lui donner des «ordres prioritaires».

Pour ce faire, si vous vous servez d'une souris, positionnez son

curseur dans l'espace libre sous la mention «Priority Orders» à droite de la lettre «P» et appuyez sur le *sélecteur 1*. Sur la représentation de l'itinéraire qui s'affiche, déplacez la souris sur la case gare de la nouvelle destination et appuyez sur le *sélecteur 1*. La lettre «P» apparaît à côté du nom de la ville que vous avez sélectionnée. Appuyez sur le *sélecteur 2* pour revenir au «rapport de train».

Si vous jouez à l'aide du clavier, servez-vous des touches de *direction* pour déplacer la zone de surbrillance sous la lettre «P» qui apparaît sous la mention «Priority Orders». Ouvrez le menu «Schedule» et la représentation de l'itinéraire apparaît. A l'aide des touches de *direction*, mettez en surbrillance la destination prioritaire et appuyez sur le *sélecteur 1*, ce qui vous ramène au «rapport de train».

Parfois, en cours de partie, vous désirerez modifier temporairement la composition d'un train (par exemple pour charger un fret prioritaire — voir ce paragraphe).

Pour donner à un train un ordre de «convoi prioritaire» si vous vous servez d'une souris, positionnez le curseur de celle-ci sur la ligne qui se trouve en dessous de la mention «no changes» et appuyez sur le *sélecteur 1*. Ceci a pour effet d'ouvrir le menu «Add car» duquel vous choisirez un wagon à ajouter au convoi prioritaire. Pour supprimer un wagon du convoi prioritaire, placez le curseur dessus et appuyez sur le *sélecteur 1*.

Au clavier, servez-vous des touches de direction pour déplacer la surbrillance sur la lettre «P» dans la partie «Train Orders» et ouvrez le menu «Consist». Choisissez dans le menu «Add Car» les wagons que vous désirez ajouter au convoi prioritaire.

Pour certains clients, il vous faudra des convois exceptionnels, qui devront attendre d'être complètement chargés pour partir, ce qui s'opère en leur donnant un ordre d'attente en ouvrant son «rapport de train».

Si vous vous servez d'une souris, placez son curseur sur l'espace entre le numéro d'ordre de l'arrêt et le nom de l'arrêt sous la mention «Scheduled Stops» et appuyez sur le *sélecteur 1*. Utilisez la même procédure pour annuler un ordre d'attente pour un train.

---

## Convois prioritaires («Priority Consist»)

---

## Attendre les ordres («Wait Until Full Orders»)

---

## Postes d'aiguillage

Pour construire un poste d'aiguillage, référez-vous au paragraphe «construire une gare». Dès la construction achevée, les signaux fonctionnent et conditionnent la circulation des trains. Un poste d'aiguillage consiste en un double signal et un tronçon de rails à doubles voies. On ne peut en construire que sur des voies déjà existantes et en ligne droite.

---

## Inhiber un signal "Stop"

En tant qu'aiguilleur en chef, vous avez la possibilité de passer outre aux ordres de vos aiguilleurs pour inhiber un signal "stop", ceci afin de gagner du temps, ce qui peut se faire de n'importe quel écran de carte, si ce n'est le «Regional Display».

Avec une souris, placez son curseur sur le signal que vous désirez inhiber et appuyez sur le *sélecteur 1*. Dans la fenêtre qui s'affiche, placez le curseur de la souris sur le signal que vous désirez inhiber et appuyez sur le *sélecteur 1*.

Au clavier, amenez le curseur sur le signal et appuyez sur la touche *signal*. S'ouvre une fenêtre où on vous demande d'indiquer la direction du signal que vous voulez changer. Appuyez sur la touche de *direction* correspondant à celle du signal.

Dans les deux cas, apparaît un autre menu qui vous propose les choix «Normal» (signalisation normale), «Hold» (stoppe tous les trains jusqu'à ce que la commande «Normal» soit entrée) et «Proceed» (permet à un train de passer puis renvoie à la signalisation normale).

---

## Arrêter un train

On peut arrêter un train soit en changeant le signal dont il s'approche (voir paragraphe précédent) ou bien en donnant l'ordre au train lui-même de s'arrêter. Ceci s'effectue à partir du tableau de «service d'un train» («Train Roster»).

Avec une souris, amenez son curseur sur la ligne en dessous du train que vous voulez stopper et appuyez sur le *sélecteur 2*.

Au clavier, servez-vous de la touche de tabulation et des touches de *direction* pour amener le curseur à côté de la locomotive du train que vous voulez stopper et appuyez sur la touche *hold*.

Le changement d'aspect de la ligne indique que l'ordre a été enregistré et que le train en question s'arrêtera au prochain signal, dont il ne bougera pas tant que vous n'aurez pas annulé votre ordre.







# 4

## GESTION DE LA COMPAGNIE

Le capital social initial de votre compagnie s'élève à un million de dollars, obtenu pour moitié en vendant des obligations et pour l'autre moitié en provenance d'investisseurs qui ont acheté cent mille de vos actions à 5 dollars pièce. C'est la somme en trésorerie dont vous disposez au départ d'une partie.

Le temps passant et votre compagnie grandissant, en plus des premières cent mille actions, d'autre actions peuvent être créées soit par une émission de nouvelles actions, soit par un fractionnement des anciennes.

Vous ne pouvez émettre de nouvelles actions que lorsque vous construisez une gare dans une nouvelle ville. Comme bonus au fait d'être reliés par voie ferrée, les habitants de la ville en question peuvent offrir de vous acheter cent mille nouvelles actions au prix du marché. Si tel est le cas, vous pouvez accepter ou refuser, en indiquant l'option correspondante dans le menu qui s'affiche. Cette vente augmente l'encours des parts aux mains du public de dix mille.

Un fractionnement en deux parts égales d'une part se produit à la fin de chaque exercice fiscal durant lequel le prix de vos parts atteint 100 dollars ou plus. Au début de l'exercice suivant, le nombre de parts est doublé et le prix des nouvelles parts est diminué de moitié par rapport aux anciennes.

Vous ne conservez votre poste de P.d.g. que tant que vos actionnaires sont contents de vous. Ce contentement se mesure à la fin de chaque exercice fiscal, sur une moyenne de cinq exercices, quand les actionnaires palpent leurs dividendes («ROI» — «return on

---

### LE CAPITAL

---

---

### Parts supplémentaires

---

---

### Des actionnaires satisfaits

---

investment»). Si leur mécontentement est trop grand, vous êtes limogé. Néanmoins, vous ne pouvez pas l'être tant que 50% des actions de votre compagnie demeurent en trésorerie.

---

## Obligations

Votre compagnie débute avec un encours d'obligations à 4% pour un montant total de 500.000 dollars. Vous pouvez vendre ou racheter des obligations par tranches de la même somme.

A chaque obligation vendue est attaché un taux d'intérêt qui se soustrait de la trésorerie de votre entreprise toutes les fins d'année civile. Le taux d'intérêt d'une nouvelle obligation que vous désirez vendre dépend de la conjoncture économique et de votre encours en obligations. Quand le taux d'intérêt atteint 9%, vous ne pouvez plus vendre d'obligations, quels que soient votre encours et l'état de la conjoncture. Vous ne pouvez vendre de nouvelles obligations que si les taux d'intérêts baissent et que votre compagnie progresse.

Pour vendre ou acheter des obligations, appelez votre courtier.

---

## Appeler son courtier

Vous appelez votre courtier pour accéder aux menus financiers. Ouvrez le menu «Action» et choisissez l'option «Call Broker». De la fenêtre qui s'affiche, vous pouvez obtenir des informations financières sur votre compagnie et sur ses concurrents, vendre ou racheter des obligations, acheter et vendre des actions, acheter et vendre des actions de compagnies concurrentes (voir paragraphe «Prises de contrôle boursier») et gérer des compagnies concurrentes (voir paragraphe «Gérer d'autres compagnies»).

Pour racheter ou vendre des obligations, ouvrez le menu «Cash» et choisissez «Sell \$500,000 Bond» pour vendre et «Buy Back \$500,000 Bond» pour racheter.

Pour acheter des actions et les placer en trésorerie, ouvrez le menu «Buy Stock» et choisissez l'option «Buy Treasury Stock». On vend des actions en trésorerie de la même façon à partir du menu «Sell Stock».

Ne vous étonnez pas si les frais pour ce type d'opérations, à l'achat comme à la vente, se montent à 10% de l'opération.

Il se peut que vous dépensiez plus d'argent que vous n'en avez en trésorerie. Dans ce cas, la couleur de votre trésorerie change et à la fin de l'année vous serez débités 12% d'agios.

Pour se mettre en faillite, appelez votre courtier et, dans le menu «Cash», choisissez l'option «Declare Bankruptcy». Après une faillite, vous ne pouvez plus poser de voies tant que votre trésorerie ne redevient pas positive et que vous n'avez pas remboursé le reste des obligations.

Le bilan compare l'actif («Assets») et le passif («Liabilities») de votre compagnie et montre si vous êtes bénéficiaire ou déficitaire. Les chiffres s'inscrivent sur deux colonnes, la droite pour l'année en cours («YTD») et la gauche pour les cumuls depuis la fondation. La couleur des chiffres indique s'ils sont positifs ou négatifs (voir Supplément Technique).

Pour l'actif, «Operating Funds» représente l'argent dont vous disposez. «Stocks Assets» représente la valeur, à un prix de liquidation, de vos actions en trésorerie et de celles des autres compagnies que vous contrôlez. A cause des frais, elle ne représente pas tout à fait le nombre d'actions en votre possession multiplié par leur prix. «Facilities» représente vos biens immobiliers tels que gares, etc. au prix d'achat. «Industries» représente les industries que vous avez créées. «Real Estate» est la valeur des droits de passage que vous avez acquis pour vos voies. «Track» est la valeur des voies posées. «Rolling Stock» représente la valeur de vos locomotives et de vos wagons à leur prix d'achat.

Le passif comprend l'encours en obligations («Outstanding Loans») et les fonds propres («Stockholder's Equity»).

«Profit» représente, selon la couleur, les bénéfices ou les pertes.

La balance rend compte de vos gains et de vos dépenses pendant l'exercice fiscal en cours («YTD») dans la colonne de chiffres de gauche et du cumul dans celle de droite. Les gains («Revenues») se lisent par type de chargement (dans «Other Income» figurent les chargements prioritaires). Parmi les dépenses, «Interest/Fees» représente les intérêts

---

## Prêts à court terme

---

## Se mettre en faillite

---

---

# RAPPORTS FINANCIERS

## Le bilan («Balance Sheet»)

---

## La balance («Income Statement»)

payés pour vos obligations, les agios et les frais de courtage. Les trois lignes suivantes représentent, elles, les dépenses en salaires et charges pour la maintenance de vos trains, de vos voies et de vos gares.

---

## Revenus par train («Train Income Report»)

---

Il s'agit d'une comptabilité analytique de vos revenus par train, répartis entre l'année en cours («YTD» — «Year To Date»), l'année précédente («Last Year» et le coût de la maintenance). Si vous avez plus de trains qu'une seule page n'en contient, appuyez sur le *sélecteur 1* pour passer à la suivante.

---

## Graphique du prix des actions

---

Il s'agit du prix relatif de vos propres actions et des actions de vos concurrents.

---

## Conjoncture économique

---

Dans Railroad Tycoon, la conjoncture économique va de «Panic» à «Boom» en passant par «Recession», «Normal» et «Moderation». La tendance générale va vers l'amélioration graduelle ponctuée par des chutes qui peuvent être rapides et brutales. La conjoncture économique influe sur les taux d'intérêts des obligations, le prix des voies, les droits de passage et le trafic des marchandises. Sachez profiter des avantages liés à ce climat.

---

## RAPPORTS DIVERS

---

### Événements importants («Accomplishments»)

---

Ce rapport retrace les événements importants survenus sous votre présidence de la compagnie.

---

### Rapport d'efficacité («Efficiency Report»)

---

Dans la première partie, s'affiche le nombre de chargements que vous avez eu la possibilité de transporter («Cardloads available») durant l'exercice fiscal en cours et durant le précédent et le nombre d'entre eux que vous avez effectivement transportés («Carloads carried»). «Service Efficiency» indique donc le ratio approximatif entre ces deux chiffres.

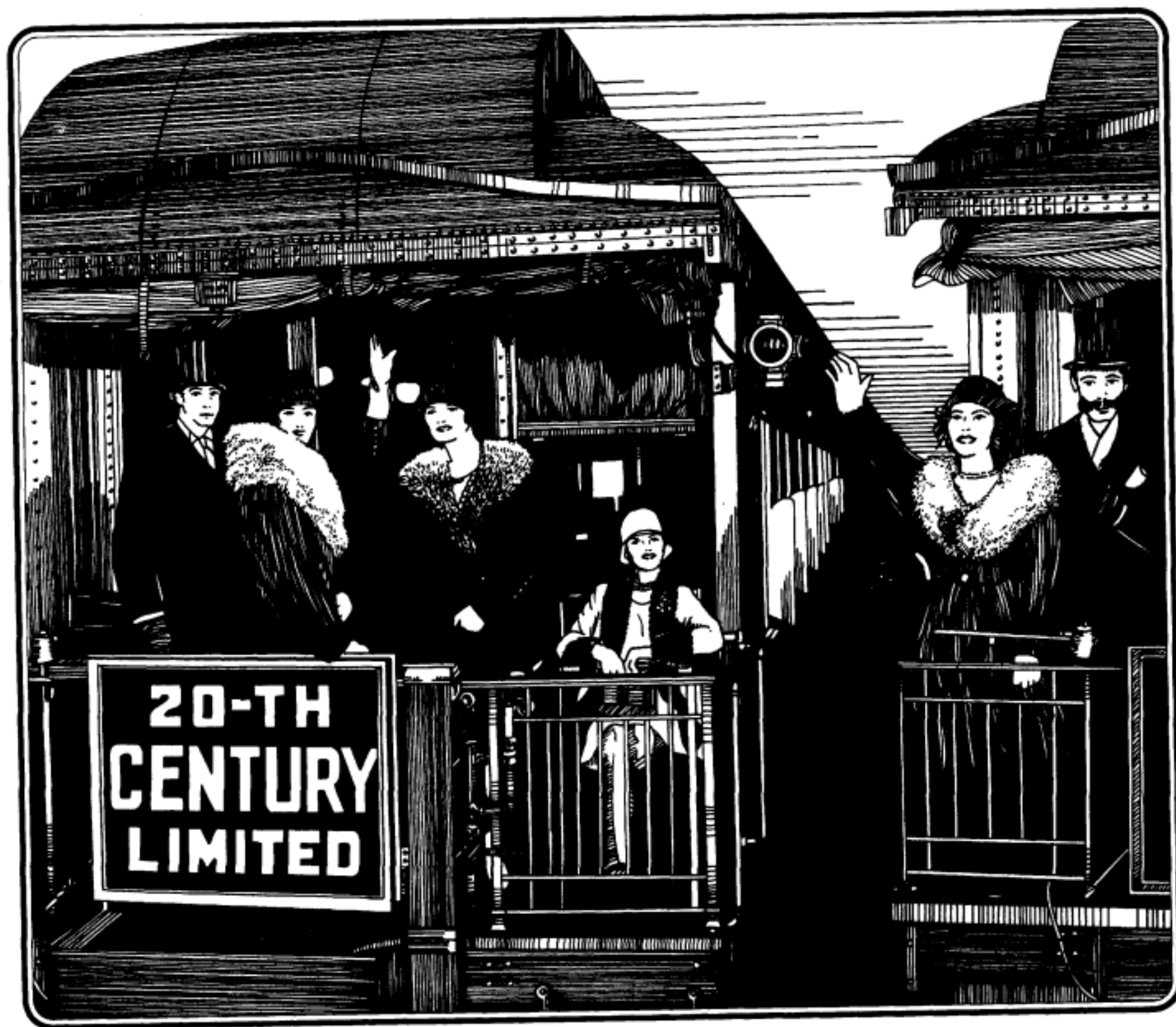
«Ton-miles traveled» représente le volume transporté en tonnes multiplié par le nombre de miles (1,609 km) . «Ton-miles delivered» est le produit du nombre de tonnes livrées par la distance parcourue en miles. «Utilization efficiency» est donc un ratio qui représente le temps que vos wagons roulent à vide.

«Revenue efficiency measures» représente la somme gagnée en moyenne par tonnes/miles.

Année par année, la liste des événements de votre compagnie sur le «Regional Display», qui vous montre la croissance de celle-ci, la conjoncture économique et vos concurrents.

---

## Historique (History Report)





# 5

## LA CONCURRENCE

Une guerre tarifaire se déclenche quand vous amenez une voie dans la gare d'un de vos concurrents ou qu'un de ceux-ci amène une voie dans l'une des vôtres. Un message vous avertit lorsque cela se produit et le cadre du «rapport de chargement» de la gare concernée passe à la couleur qui signifie "tarifs réduits de moitié".

C'est le conseil municipal local qui décide du vainqueur d'une guerre tarifaire. A la fin de chaque exercice social, le conseil examine les services fournis par chacune des compagnies concurrentes et décide d'octroyer à l'une d'elles le monopole dans leur gare. Ce vote résulte directement des trafics respectifs des deux compagnies dans la gare. A vous de savoir les prendre dans le sens du poil.

Si une compagnie ferroviaire perd une guerre tarifaire, toutes ses voies qui menaient à la gare en question sont arrachées et, si c'est votre cas, vous perdez aussi vos trains, ponts, etc... dans un rayon de trois cases autour de la gare en question, et cela sans compensation. En revanche, si vous gagnez une guerre tarifaire, le cadre du «rapport de chargement» de la gare passe à la couleur qui signifie "doubles tarifs".

Il n'est pas possible de construire des infrastructures telles qu'ateliers, bureaux de postes, etc... durant une guerre tarifaire.

En plus d'acheter vos propres actions, vous pouvez aussi vous porter acquéreur de celles de vos concurrents. Si vous détenez au moins 60% des actions (entre vos mains, appartenant au public ou en trésorerie) d'une compagnie, vous en prenez le contrôle.

Ces deux transactions s'effectuent de manière similaire (voir paragraphe «Appeler votre courtier»). Il se peut qu'il n'y ait qu'un

---

### GUERRE TARIFAIRE

---

---

### PRISES DE CONTRÔLE BOURSIER

---

nombre réduit d'actions disponibles; dans ce cas, un menu apparaîtra vous informant que vous devez payer, si vous voulez ces actions, le double du prix du marché boursier. Vous pouvez accepter la transaction ou la refuser. Vous pourrez en revendre plus tard à condition de ne pas aller sous la barre des 60%.

---

## **CONTRÔLER D'AUTRES COMPAGNIES**

Une fois que vous avez pris le contrôle d'une compagnie concurrente, vous pouvez participer à sa gestion. Pour gérer une compagnie sous votre contrôle choisissez l'option «Call Your Broker» du menu «Action» puis ouvrez le menu «Operate RR». Quatre choix s'offrent à vous:

1. Faire passer 100.000 (ou 250.000) dollars de votre trésorerie à celle de l'autre compagnie ou vice et versa, respectivement au moyen des commandes «Give» et «Take».

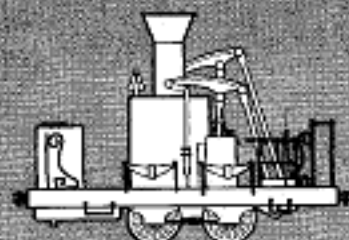
2. Grâce au choix «Buy Back Bond», vous pouvez donner l'ordre à la compagnie concurrente de racheter des obligations pour 500.000 dollars.

3. Faire construire des voies pour relier une ville donnée avec «Build Track» (une fenêtre s'ouvre pour y taper le nom de la ville en question puis appuyez sur la touche *sélecteur 1*). Si cela n'est pas possible un message vous en informera. Notez qu'une fois que vous avez pris le contrôle d'une compagnie, c'est la seule façon qu'elle aura pour continuer à poser des voies. Vous pouvez relier votre réseau à une gare d'une compagnie concurrente sous votre contrôle. La gare devient alors une gare «Union». Si cela se produit, un terminal se construit automatiquement au prix d'une gare seulement.



# 6 LOCOMOTIVES

**0-4-0 Grasshopper**



**LOCOMOTIVES  
AMÉRICAINES**

**4-2-0 Norris**

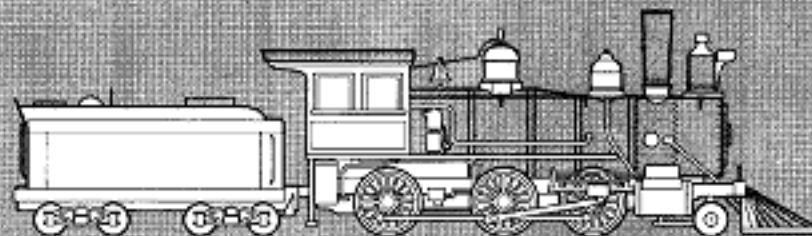


**4-4-0 American**

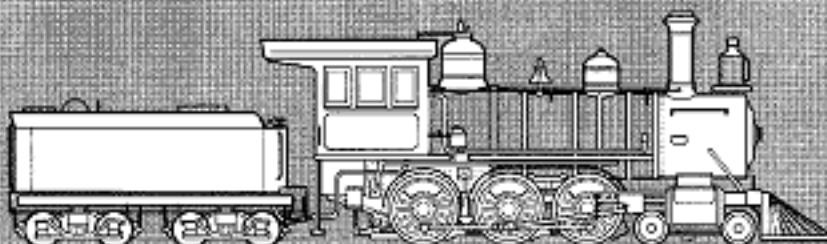


# LOCOMOTIVES AMÉRICAINES

**2-6-0 Mogul**



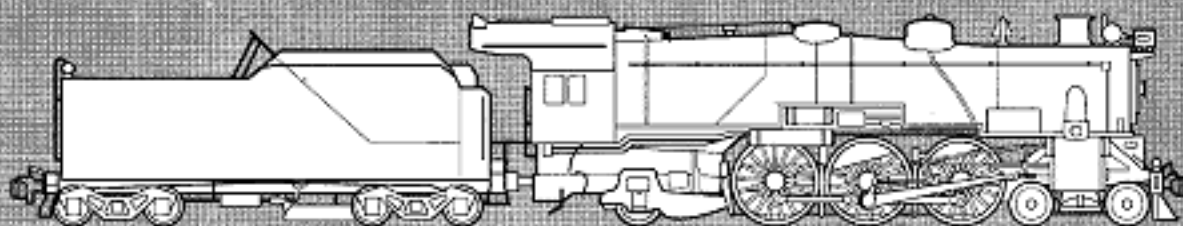
**4-6-0 Ten-Wheeler**



**2-8-0 Consolidation**



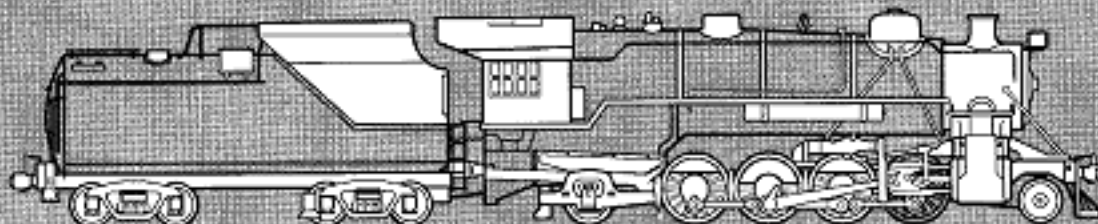
**4-6-2 Pacific**



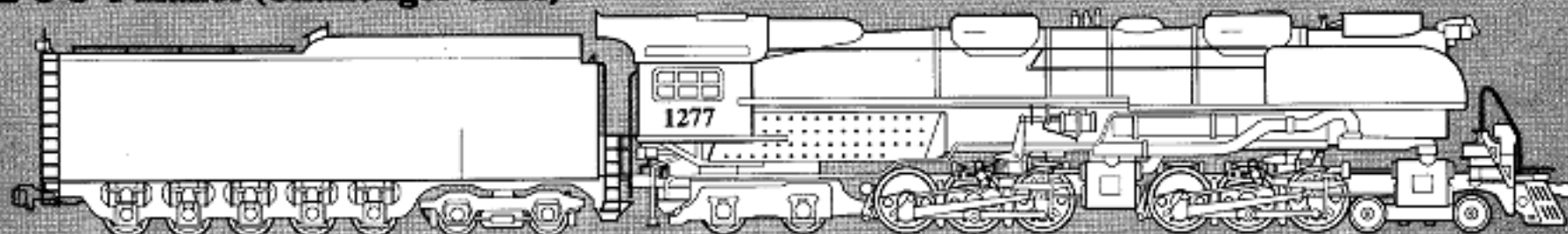


# LOCOMOTIVES AMÉRICAINES

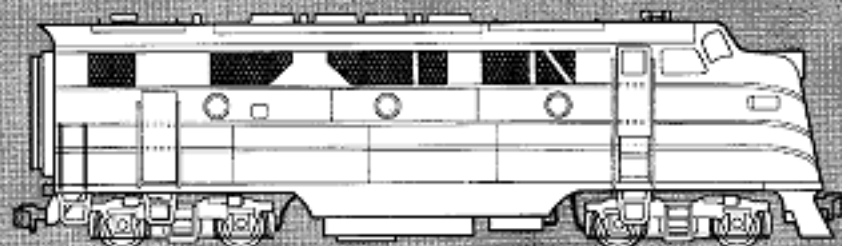
**2-8-2 Mikado**



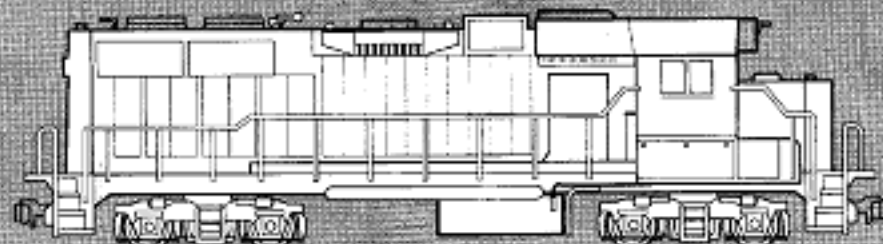
**2-6-6-4 Mallet (Challenger class)**



**F3-A Diesel-Electric**



**EMD GP Diesel-Electric**





# LOCOMOTIVES EUROPÉENNES

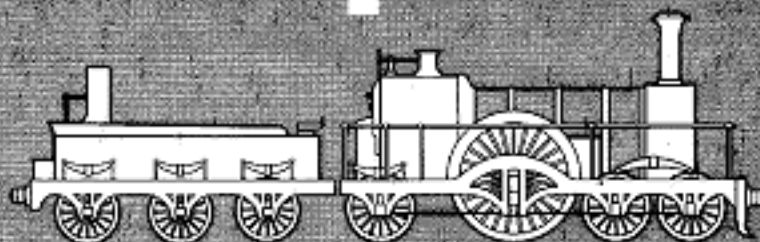
**2-2-0 Planet**



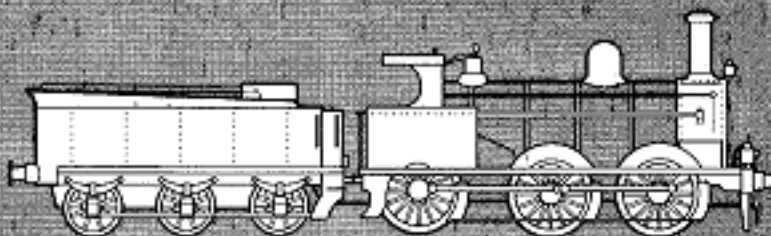
**2-2-2 Patentee**



**4-2-0 Iron Duke**

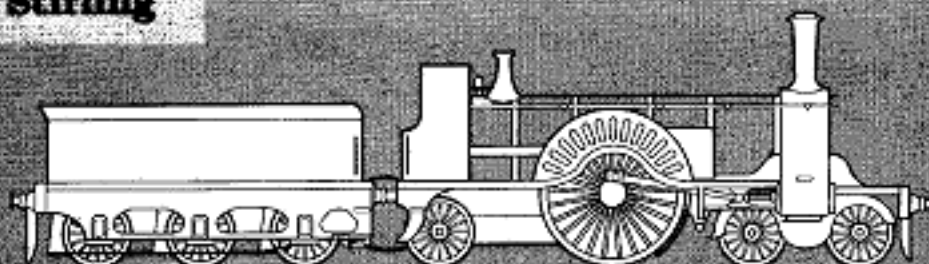


**0-6-0 DX Goods**



# LOCOMOTIVES EUROPÉENNES

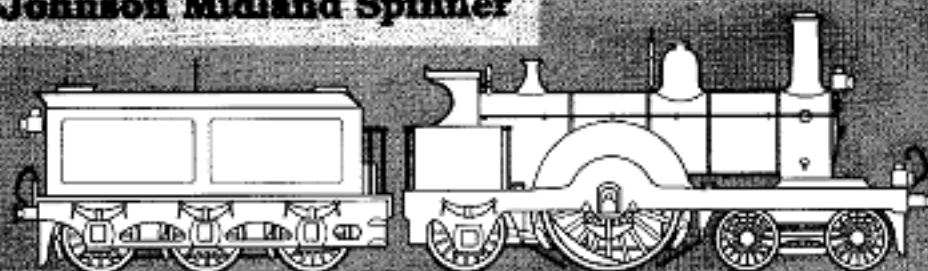
**4-2-2 Stirling**



**0-6-0 Webb Compound**



**4-2-2 Johnson Midland Spinner**

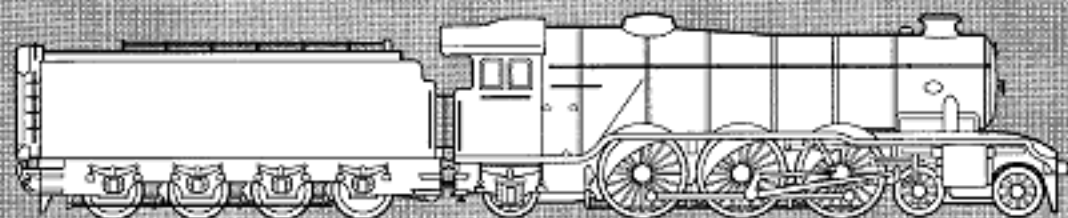


**4-4-0 Claud Hamilton**

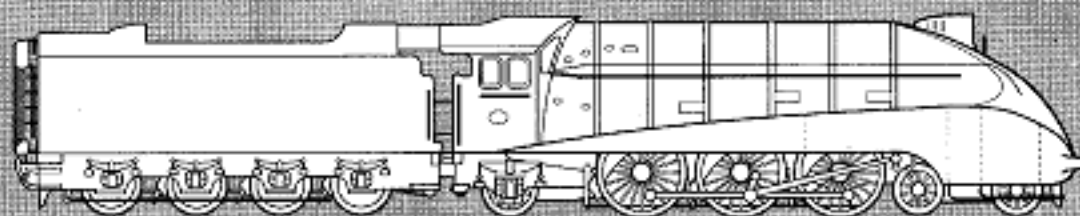


# LOCOMOTIVES EUROPÉENNES

**4-6-2 A1 Class**



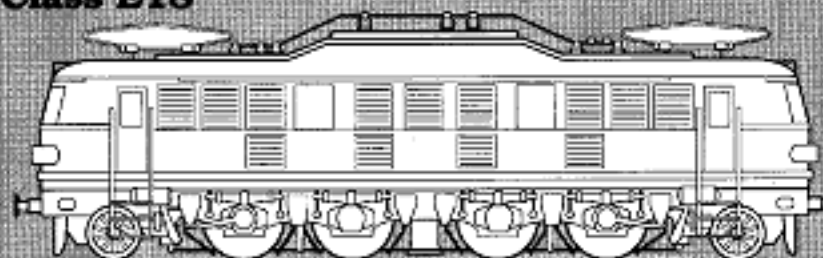
**4-6-2 A4 Class**



**6/6 GE Class Crocodile**



**1-Do-1 Class E18**

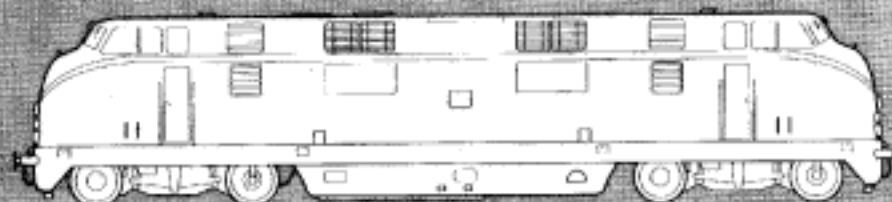


# LOCOMOTIVES EUROPÉENNES

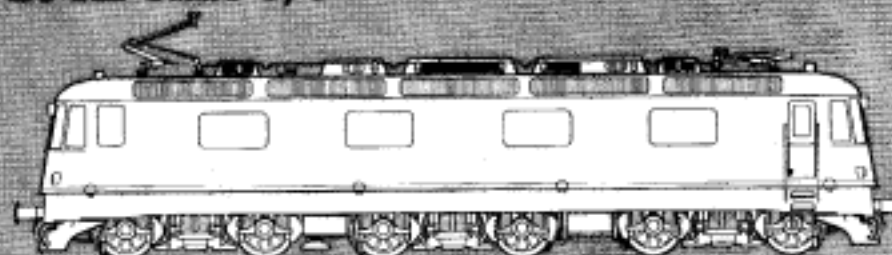
**4-8-4 242 A1**



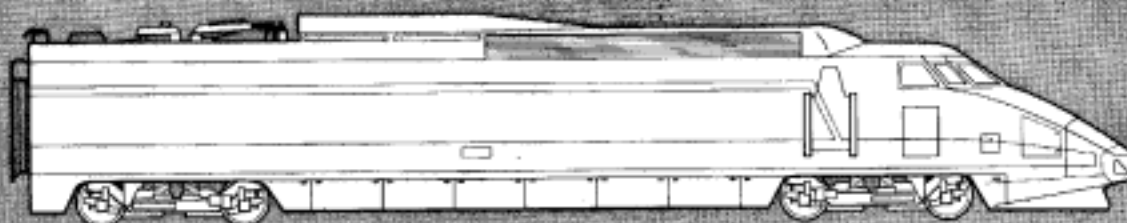
**V200 B-B**



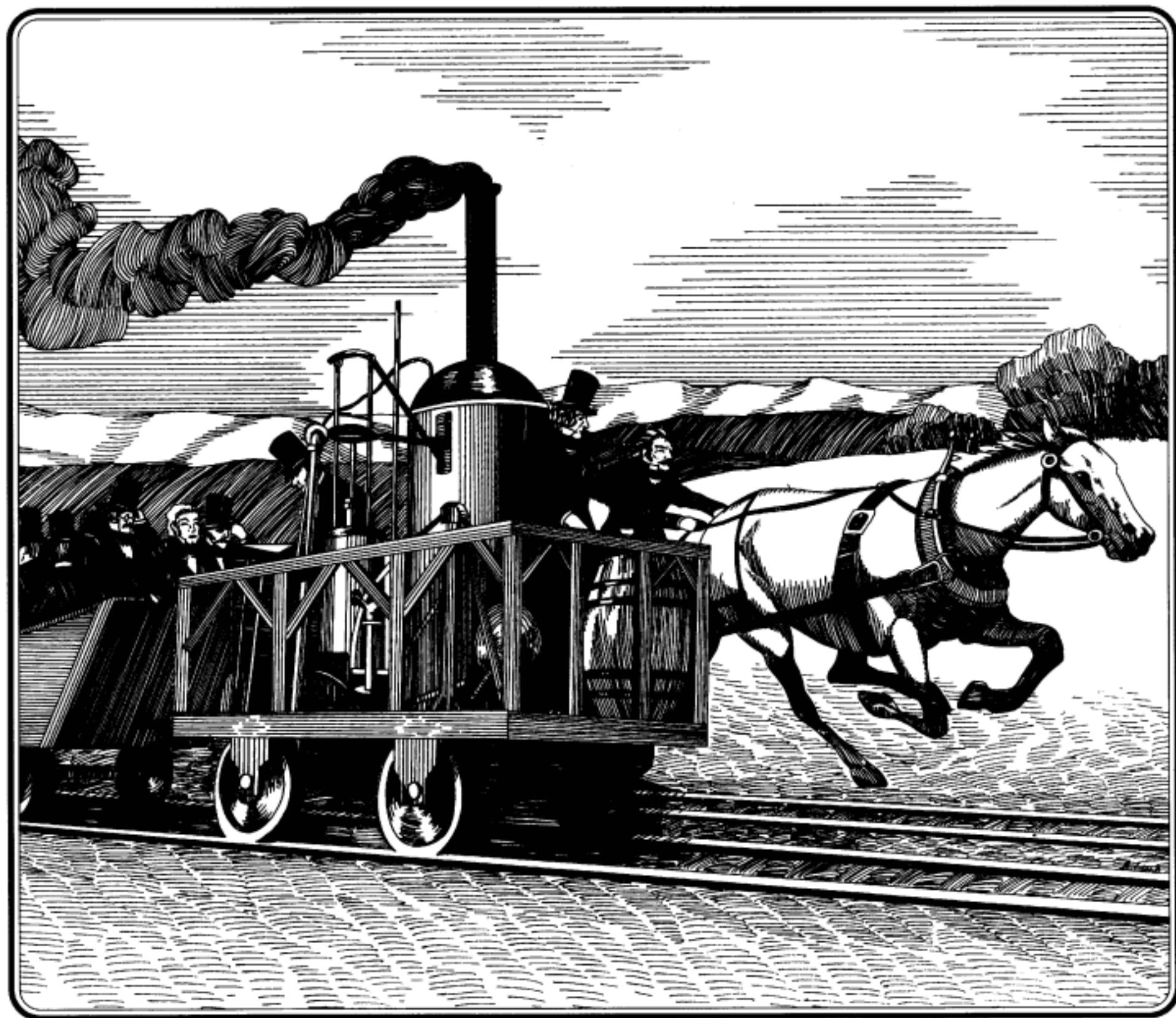
**Bo-Bo-Bo RE Class 6/8**



**TGV**







---

## CREDITS

### **Original Game Design**

Sid Meier with Bruce C. Shelley

### **Original IBM Programming**

Sid Meier

### **Original IBM Computer Graphics**

Max Remington III

### **Original IBM Sound & Music Programming**

Ken Lagace & Jim McConkey

### **Original IBM Music Composition**

Jeffery L. Briggs

### **Manual Text**

Bruce C. Shelley

### **Manual Graphics**

Direction & Design by Iris Idokogi

Technical Illustrations by Michael Reis,

George Gill, with Iris Idokogi

Screen Shot Illustrations by Cheryl Glover

with Iris Idokogi

Pen & Ink Illustrations by Marcell E. Ciola,

Diane Parameros, & Michael Reis

Layout by Iris Idokogi & Michael Reis

### **Original Version Quality Assurance**

Al Roireau, Russ Cooney, & Chris Taormino

### **Additional Playtesting**

Arnold Hendrick, Jeffery L. Briggs, & Bill Stealey

### **Package Design**

Design by Mark Ciola & John Emory

Photography Props courtesy of the

B&O Railroad Museum, Baltimore, MD

Photography by Dean Ray Studios, Baltimore, MD



## **COPYRIGHT NOTICE**

Copyright ©1990 by MicroProse Software, Inc.,  
all rights reserved.

This manual and the computer programs and audiovisuals on the accompanying floppy disks, which are described by this manual, are copyrighted and contain proprietary information belonging to MicroProse Software, Inc. No one may give or sell copies of this manual or the accompanying disks or of listings of the programs on the disks to any person or institution, except as provided for by written agreement with MicroProse Software, Inc. No one may copy, photocopy, reproduce, translate this manual or reduce it to machine readable form, in whole or in part, without the prior written consent of MicroProse Software, Inc. Any person/persons reproducing any portion of this program, in any media, for any reason, shall be guilty of Copyright Violation, and shall be subject to civil liability at the discretion of the copyright holder.

## **LIMITED WARRANTY**

Neither MICROPROSE SOFTWARE, INC., nor any dealer or distributor makes any warranty, express or implied, with respect to this manual, the disk or any related item, their quality, performance, merchantability, or fitness for any purpose. It is the responsibility solely of the purchaser to determine the suitability of the products for any purpose. Some states do not allow limitations on implied warranties or how long an implied warranty lasts, so the above limitation may not apply to you.

As a condition precedent to the warranty coverage provided below and to ensure identification, the original purchaser must complete and mail to MicroProse Software, Inc., 180 Lakefront Drive, Hunt Valley, Maryland 21030, within 30 days after purchase, the Registration/Warranty card enclosed in this product. To the original purchaser only, MicroProse Software, Inc. warrants the media to be free from defects in material for 90 days. If during the first 90 days after purchase a defect in media should occur, the software may be returned to MicroProse Software, Inc., who will replace the media at no charge. If at any time after the initial 90 day period your media becomes defective, the media may be returned to MicroProse Software for replacement at a reasonable service charge.

In no case will MicroProse Software, Inc. be held liable for direct, indirect or incidental damages resulting from any defect or omission in the manual, or other related items and processes, including, but not limited to, any interruption of service, loss of business, anticipated profit, or other consequential damages. Some states do not allow the exclusion or limitation of incidental or consequential damages, so the above limitation or exclusion may not apply to you.

This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

**IMPORTANT:** The above warranty does not apply if you make any unauthorized attempt to modify or duplicate the product, or if the product has been damaged by accident or abuse.

## **MICROPROSE**

Simulation • Software

(English Office) Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury,

Gloucestershire. GL8 8LD United Kingdom

(French Office) 6/8 Rue de Milan, 75009 Paris. France